昭和62年8月1日発行(毎月1回1日発行)第1巻第1号(通巻1号)

月刊 MSX応援団

キミも今日から
クリエイター





創刊号

定価360円

巻頭特集 アンブッシュレポート

ACT1 ドラスレIV

ACT2 大戦略

ACT3 ルパンIII世 カリオストロの城

ACT4 未来

ACT5 日本史年表

MSXのソフトがボードゲームになったのだ!
すっごいぞぉ! ラビリンス〜魔王の迷宮

♥IDOL DATA PARADISE アイドル・データ・パラダイス♥
藤井一子 直撃 INTERVIEW
いち子ちゃんは、やっぱり可愛かったのだ

創刊記念プレゼント総数700点!!
(オリジナルステッカー付)

8
1987.AUGUST

SONY

まだ誰も知らない「300面」に、敵・サランドラがひそんでいる。



新発売

これがこのゲームのストーリー。つぎに、レプリカートがどんなに面白いのかを紹介しよう。

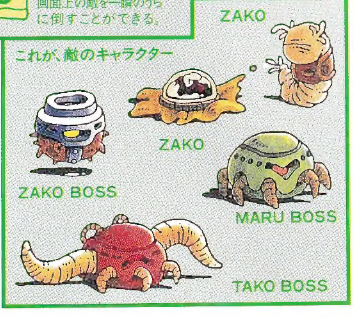
西暦208X年、我々の地球はこれまでにない危機に直面していた。宇宙からの異生物〝サランドラ〟が地底内部に巨大な迷宮を建設し、侵攻を重ねていた。すでに地上の大半もサランドラの手中に……。そこで、人類は最後の期待を託して迷宮内進行用のメカニックドラゴン型スーツ〝レプリカート〟の製作を急いだ。このレプリカートを操縦する青年の名はディック。彼はサランドラ地下迷宮へと向かう。途中にあるパワーアップパックを装着して行けば、必ずサランドラを倒せるだろう。

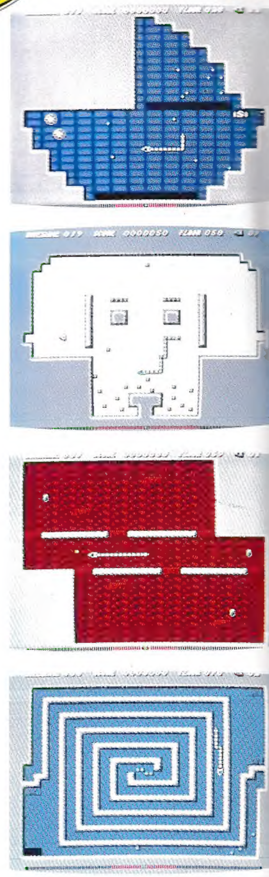
ごく簡単にいうと、このゲーム、〝操縦〟は簡単だけど〝操作〟がとても難しい、つまり左右のキー操作だけで操縦しなければならないのだ。さらに、迷宮は全部で300面もある。画面に散在するバイトスライムを収納するたびにレプリカートはどんどん長くなり、当然、高度なテクニックが必要になってくる。ただし、パワーアップパックを手に入れると、ボディが短くなったり、武器をもつこともできるのだ。最終面目には、あのサランドラが待っているぞ。さあ、最初にサランドラを倒すのは誰だ／

マジックプレートをあけると出現するパワーアップパック

- **B** バリアパック 60秒間、敵や壁に接触しても死なずにいれる。
- **S** スピードダウンパック レプリカートの進行スピードが1段階ダウンする。
- **F** ファイアパック 火炎放射装備で連射可能。最後まで装着できる。
- **T** タイムストップパック 60秒間タイムカウントを停止させることができる。
- **O** オールクラッシュパック 画面上の敵を一瞬のうちに倒すことができる。

これが、敵のキャラクター





レプリカート

HBS-G062C……………¥5,800

(64K以上、V-RAM128K)

MSX2 MEGA ROM

今月の、スリ

創刊号 MSX応援団

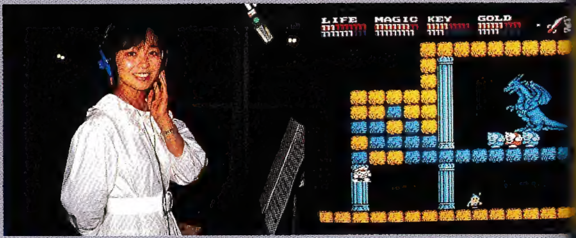
1987 AUGUST



今月の表紙

いままさに、惑星基地VOL.0356を飛び立とうとしている1隻のスペースシップ。このスペースシップの目的は、暗黒星雲に包まれた恒星「α」を調査するために出かけようとしているのだ。果して、恒星「α」には知的生物が存在するのだろうか？

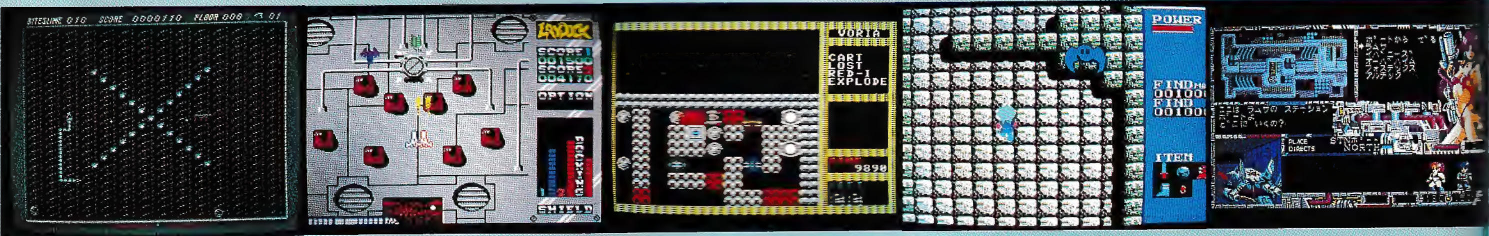
イラストレーション　雨宮　慶太



目次 CONTENTS

アンブッシュレポート

話題イッパイの最新ソフトを、ダイタンちみつに徹底研究&紹介する注目コーナー!!










N T E N T S

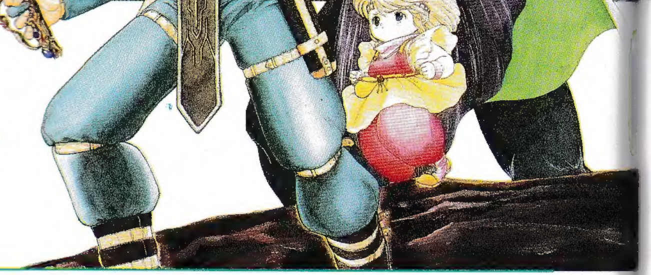
S T A F F ☆ L I S T

●編集スタッフ/奥山浩幸、西嶋元紀、渡辺江里、近藤光信　●イラストレーター/おぎわらけいこ、佐藤アルミ、石山久代、南　辰真　●AD/チベット長谷川　●レイアウト/宮尾三枝子、井沢俊二、鈴木一之、シルバーフォックス、VIVA MAMBO　●レタリング/山本サトル　●カメラマン/木口二郎





☆松本 かおり



むかしむかし、ドラゴンがこの世の中を荒し回っていたとき、旅の魔法使いがやってきた。その魔法使いは、ドラゴン退治のために諸国を旅していた魔法使いだった。

その魔法使いの活躍でドラゴンは退治することが出来たが、いつかまたドラゴンが復活することを予感していたのだろう。魔法使いはその土地に住みつき、自分の子孫にドラゴン退治の使命を与えた。

そして、いま再びドラゴンがこの地上に復活をしようとしているのだ。

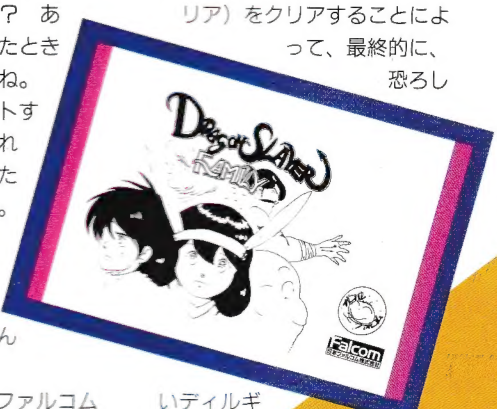
あたしはついに見たわ…

みなさん始めまして、あたしRPG大好き娘のかおりでーす。このあたしが、あの『ザナドゥ』で有名な日本ファルコムさんに、ずずずいーっと密着して、これから秋にかけて絶対に注目ソフトになる（あたしは確信してしまってるのよ。うん）『ドラゴンスレイヤーⅣ』について、アンブッシュレポート（待ち伏せとか、奇襲とかいう意味なんだって……）しちゃいます。

このMSX応援団創刊号が発売されて2日後に、この『ドラゴンスレイヤーⅣ』が発売予定になっているのは、広告なんかで知っているでしょ？ あたしは、それを知ったとき堅く心に誓ったのよね。何がなんでもレポートするって。そして、それが間違っていなかったことが嬉しくて……。最高におもしろかったんだからあ！

まず、立川にある日本ファルコムさんに突撃ー！

緊張しながら日本ファルコムの門を叩くと、そこには憧れの木屋さんや宮本さんがホントにそこにいて（失礼しました）ビックリ……。でも優しい笑顔で「いらっしゃい」と言ってくれたのでホッとひと安心。さっそく、あたくしめの自己紹介をしてから、ゲームの説明を聞きます。5人の特徴あるファミリーが、自分のパート（受け持ちエリア）をクリアすることによって、最終的に、恐ろしいディルギオスを倒すという（簡単に言うと）物語なの。いままでのドラゴンスレイヤーシリーズとは違って、キャラクターのそれぞれの役割や特徴を掴んで、さまざまなパターンで（キャラクター別によ）ゲームが出来るなんて、なんて幸せなんでしょう。



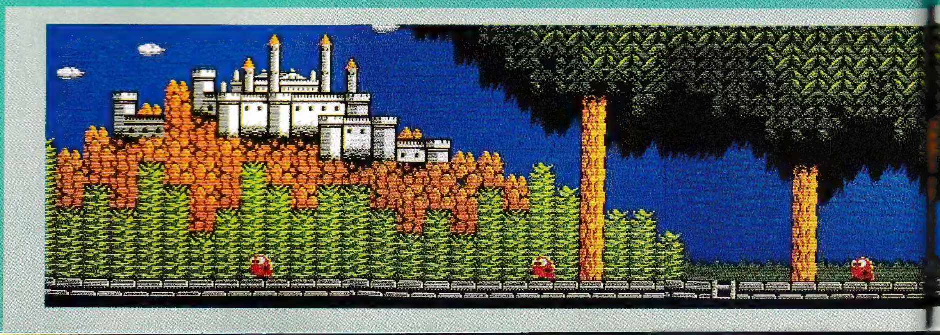
それよりも何よりも、グラフィックがキレイなのがおどろき桃の木。あたしは最高に気に入ってしまったのよね。

加藤社長はじめ、『ドラスレⅣ』の担当の五十嵐さんや大浦さんの御好意で、『ドラスレⅣ』の設定資料なんかを提供してもらっちゃったんだよ。手作りだから、イラストなんかには色は付いていないけど、それがまた何とも言えず貴重品のような気がしませんか？ まるで秘密を見てしまったような……。

エッヘヘ、もう、感激！ 感涙の嵐！

設定資料の詳しいことは、あとのページに載せておいたからじっくりみてね。





これがファミリーたちなのよ

MSX2専用
メガロム・64K
日本ファルコム
☎0425-27-4121
6,800円(7月10日発売予定)



パパ(ゼムン)

パパだけが壁を押して、通路を作ることができちゃう。(でも、アイテムが必要なんだけどね)一番最初に旅立った方がいいのがパパ。ぐっとゲームの展開が楽になるわよ。

ママ(メイア)

お母さんは、家族の中でただひとり多くの魔法を使うことが出来ますが、武器はいっさい使うことが出来ません。アイテムがそろってから出発しましょう。

妹(リルル)

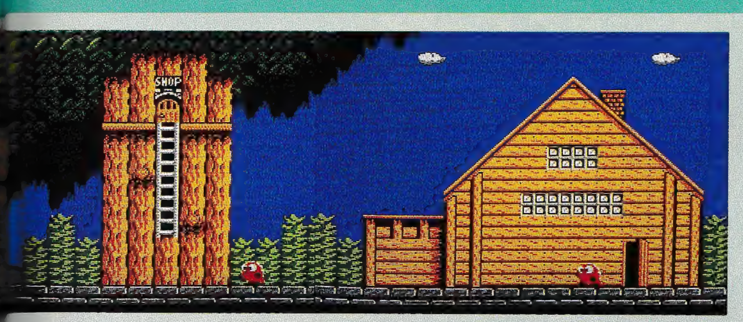
まだ小さい子供ながら、勇気があって、しかもカワイイ。ジャンプ力がすぐれており、高い壁もひとっ飛びでクリアできちゃう。武器が使えないのでアイテムがそろってから。

ポチ

モンスターに変身するので、攻撃されないから、ゆっくり攻略できるし、金貨もいっぱい落ちていてうれしい。

おにいちゃん(ロイアス)

一番最後に出発して、ディルギオスを倒す使命を持っている。ドラゴンスレイヤーの使い手は彼しかいない。家族が命をかけて持ち帰った、かずかずのアイテムを装備して、最後の戦いに出かけなければならない。きっと何度も死んでしまうだろうが、ディルギオスを倒したときの感動をロイアスとわかちあうことができるはず。



☆アンブッシュソルジャー かおちゃんより



ハ～イ♡あたし松本かおり、18才。ソルジャーの中で、いちばんの若さを誇っているRPG大好きっ娘です。まだまだおとなになりきれていないところがあったりしちゃいますが、そこんところは、大っきな目で見てくれたらうれしいわ。これから、みんなでカワイがってね。

これが「ドラスレⅣファミリー」の設定資料だ!!

アイテムの部

モンスターを倒して得るアイテム
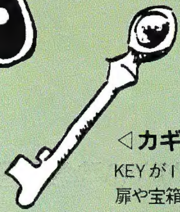

△パン LIFEが5増えます。


▷ポーション MAGICが5増えます。


△指輪
一定時間、透明になります。

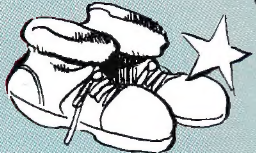

△十字架
その面にいるモンスターを一掃します。


◁毒薬
LIFEが5減ります。


◁カギ
KEYが1つ増える。扉や宝箱を開ける。


△ゴールド
GOLDが2増えます。

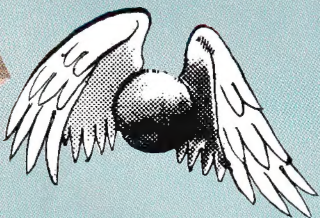
宝箱をあけて得るアイテム


▽パワード・ブーツ
モンスターをふみ倒せるスゴイ武器。

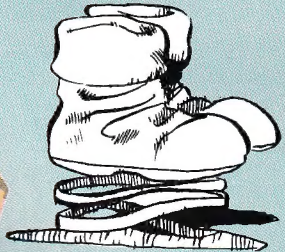

△グローブ
特定のブロックを動かせます。

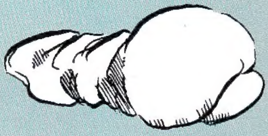

△ローション
MAGICが0になった時、MAXまで回復します。


△エリクサ
LIFEが0になった時、MAXまで回復します。

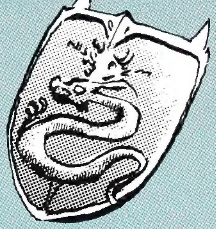

◁ウィング
空を飛べるんだけど、使っている間、MAGICが減ってしまう。


△キー・ステッキ
カギがなくても、扉を開けられるんだ！

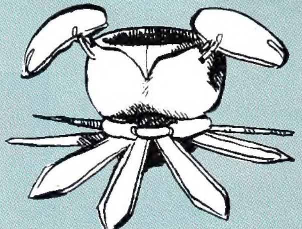

△ジャンプシューズ
ジャンプ力が2倍になります。

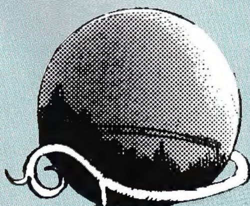

△パワーナックル
攻撃力が2倍になっちゃう。


△ロッド
特定のブロックをとばせます。

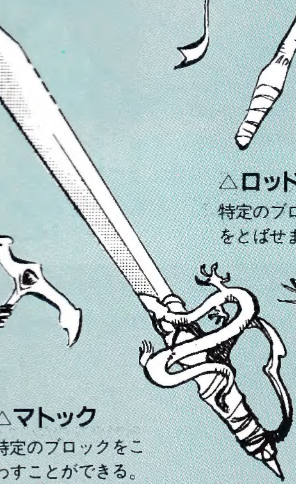

△シールド
小ボスの弾をはねかえします。


▽ファイア・ロッド
武器の飛距離が2倍になっちゃう。

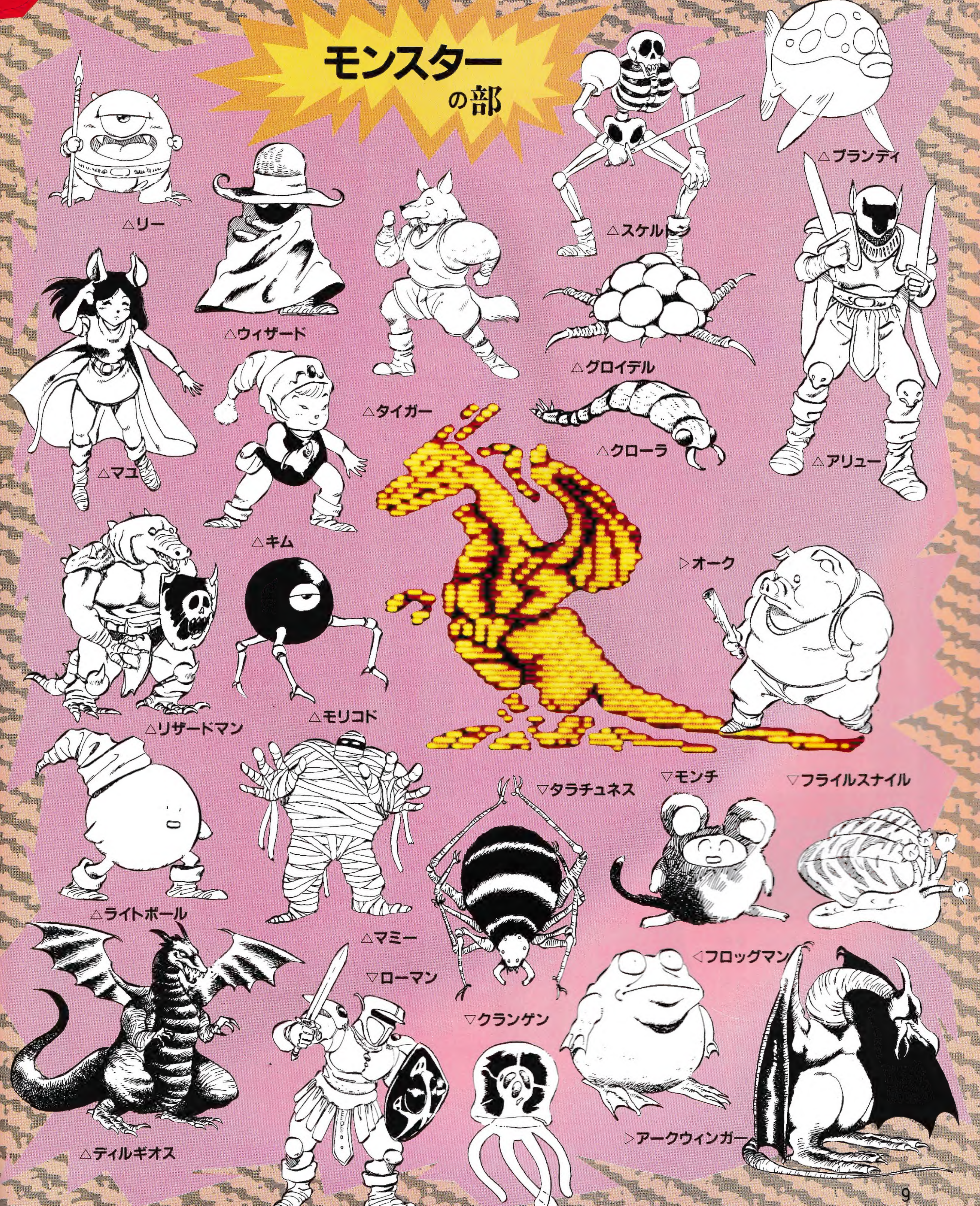

△アーマー
モンスターを体当たりで倒せるんだけど、連続で10回使用すると、こわれちゃうんだって！


△クリスタル
地上へワープします。


△マトック
特定のブロックをこわすことができる。


◁ドラゴンスレイヤー
ディルギオスを倒せる唯一の武器。

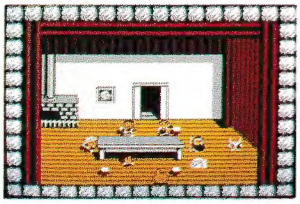
モンスターの部


△リー
△ウィザード
△タイガー
△スケル
△プランティ
△グロイテル
△マユ
△キム
△クローラ
△アリュー
▷オーク
△リザードマン
△モリコド
▽タラチュネス
▽モンチ
▽フライルスナイル
△ライトボール
△マミー
▽ローマン
◁フロッグマン
▽クランゲン
△ディルギオス
▷アークウィンガー

まずはここに行こう

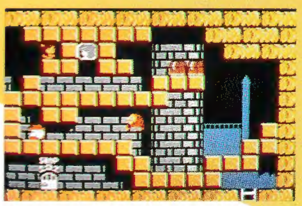
あたし松本かおりは勇躍、MSX2の前に座って電源を入れた。ここからあたしは、『ドラスレⅣ』の世界にどっぷりと入り込む。フフフフッあたしはファミリーのすべてであって、ファミリーは、あたしのすべてになった……。

さて、キャラクターを決めるときに日本ファルコムさんの助言があったのよね。
「ジャンプ力のあるリルルか攻



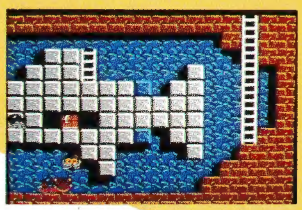
撃されないポチで右端のある地点まで行って、グローブを手に入れた方がゲーム展開上大きく変わりますよ」

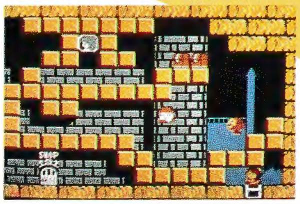
あたしは、その言葉どおりに



リルル（あたしの好みなの）で冒険に出かけることにしたわけ。さっそく出かけてみると、あら不思議。行き止まりだわ。どうしましょう。悩んだ末、壁に当たっていると……あっ！　道が開けた。なるほど、こうすればいいのかあ（どうするかは自分で考えようね）。階段を降りると、

画面の中央に宝箱が見えた。きゃいーん！　やったあ！　これをパパにあげなくちゃ。

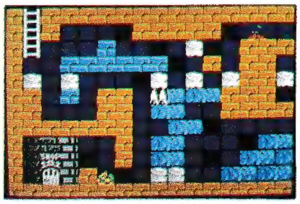




パパ(ゼムン)「いくぞぉー!!」

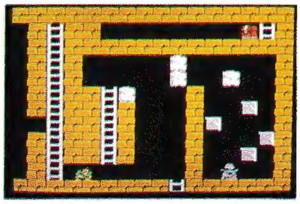
「パパがんばってね」リルルがそう言うと、パパは大きくうなづき、オノをかついで家を出ていった。その後ろ姿は、誰よりも魅力にあふれていた。

なーんて出だしで始まりそう

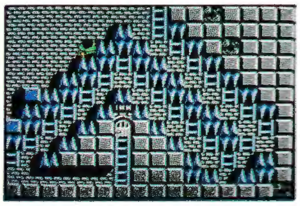


な第2幕……。いよいよ、本格的に冒険が始まる。

地下に入り込んで、モンスターたちの攻撃をかわしながらド



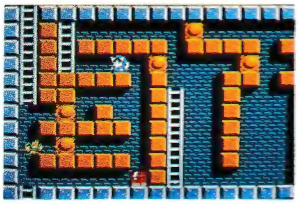
ラゴンの絵の描いてある所まで行く。ここから自分の持ち場に突入するんだけど…。あーん！



心の中がドキドキして、どうしようもないわ。

とにかく、いっちゃおっと！さすがに、ただではクリアさせてもらえないみたい。進めば進むほど、トラップに引っかかって落し穴に落っこちたり、さんざんな目に会ってしまったわ。

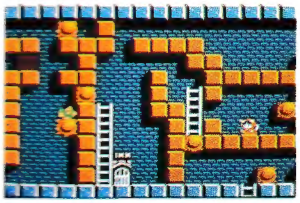
それに、悩んでしまったのが、岩を動かしながら先に進まなく



てはならないという（あたしははっきり言ってこれ苦手なの）面が次から次へ、そのたびに画面とにらめっこしながら20分も30分も悩んでしまって……。

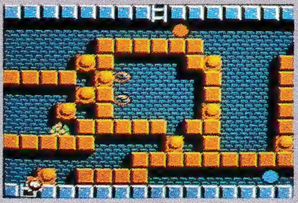
爆発しそうな頭を抱えて、ついに泣きのかおりに変身。泣き落しで日本ファルコムの大浦さんに解き方を教えてもらっちゃった。エヘヘッ！

誌面に出てくるのが、その大変なシーンばかり、かおりパパは、そのたびに爆発していたの



です。一番難しかったのが、岩の操作。これをマスターしない限り、先に進むことは出来ないと思う。何度かはゲームを捨てて、訓練した方がいいんじゃないかなと思うのよね。ホントに。

そして、つまりながらもなんとか先に進むことができた、かおりパパは、思いっきりビックリしちゃったの。だって現れた画面全部がカラフルな岩におおわれていてどうやって先に進んでいいの



かまったく分からないんだもん。クッスン……。

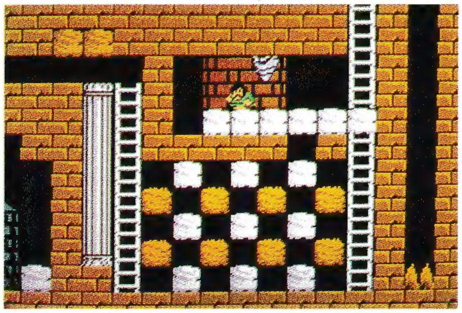
しかし、先に進まなければならない。あなた（読者）のために、そしてあたしのために……。

あたしは気合いを入れて、これまでにつちかわれた「岩動かしの術（?）」を使って挑戦する。

エイヤァ！　トリャァ！

あらぁ？　この面はひとつの法則があるみたい。

なーるほど、こうすれば簡単にクリアできるんだわん！





っって次の
違った画

世界に投
こには、
を回るモ
鮮してく

え!
こ、側で
かけ舟を
クリア
感謝!



のよー!
、に信じ
ない!」
うです。
面に現れ
は、ギザ
の岩場で、
に触ると
が減って
うのです。
れでも、



ません。
クラウ
走り、
ことが
また小
、誰の
とが出
、この
もいい

ます
ここ

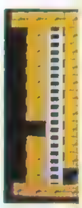
あたし
SX2の
た。ここ
レⅣ』の
込む。フ
ミリーの
ミリーは
った…

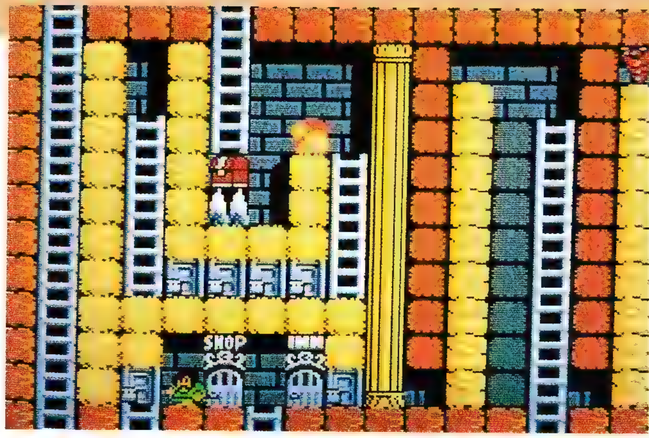
パパ
「い

「パパカ
そう言う
づき、ま
いった。
も魅力に
なーん



な第2幕
的に冒険
地下に
ーたちの

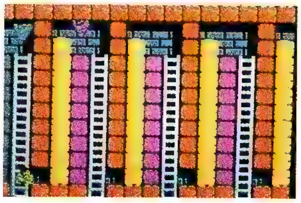




そのカラフルな（あたしはレインボーブリッジと名付けた）面をクリアすると、お店やさんがあって、しばしの休息を取れるようになっているのには、計算されたものを、身体の芯で感じちゃうあたし。いけない、いけない。

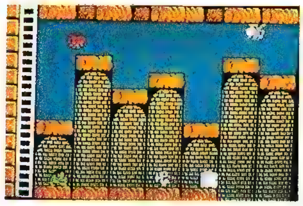
さあ、あと少し（のような気がするんだけど）で、クラウンを取れるし、最後の強敵である小ボスが出てくるはず。

あたしはどんどん先に進んで



行った。すると……。

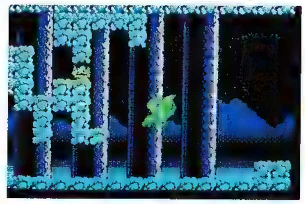
思わず、きゃいーん！　と叫んでしまうような面が次から次へと現れ、またもや、落し穴や、モグラのように先が見えなくても進まなくてはならないといった、恐怖で心臓に悪いトラップが、再びかおりパパの目の前に立ちふさがったわけ。それでも、根性とあたしの美貌（？）でクリアし、いよいよクライマックスが訪れた。必死の思いでついにクラウンを取ったと思った瞬間、一瞬画面が暗くなって次の瞬間には、いままでと違った画面にかおりパパがいた。



わたしは、不気味な世界に投げ出されたのです。そこには、思いっきり不気味に動き回るモンスターがあたしを攻撃してくる。

エーン！　助けてーえ！

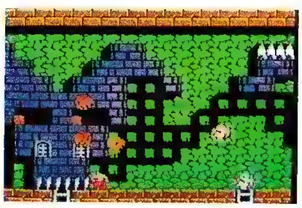
あたしが困っていると、側で見ていた大浦さんが、助け舟を出してくれて、なんとかクリアすることができました。感謝！





ポチ「ガォーガォー!」

さーて、おつぎはちょっとは楽そうな（攻撃されない分なんだけど）ポチを選択して出発しまーす。だって、パパの面で疲れてしまったんだもの……。

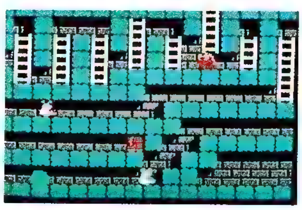


やっぱり、ドラゴンの絵のあるエリアまで行って、ポチの担当エリアに入り込んでみると、そこは、レンガで出来た迷路でした。ひえーん。

かおりポチは、一瞬メゲそうになったけど、気を取り直してずんずん前進して行ったの。でもそのたびに「あれ？　また行き止まりだわ」

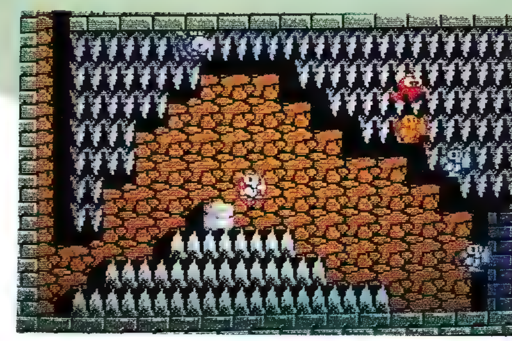


あたしはこの言葉を何度繰り返したことでしょう。そのたびに戻っては再び前進し始めました。そうするあいだにも、数多くのモンスターたちが、道に迷っているかおりポチの上を何匹通り過ぎて行ったかしれません。

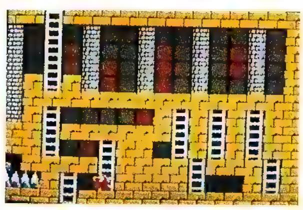


かわいそうなかおりポチ……。あたしはキーボードの前で涙するのでした。

そうしながらも、徐々にかおりポチのエリアの特徴が分かってきたころ……。それまでの弱弱しいかおりポチはなく、断固たる決意を持ったかっこいいポチが、画面の中を縦横無尽に歩いていました。



まあ、ステキ！　あたしはその姿を見つめてほれぼれとしてしまったのです。

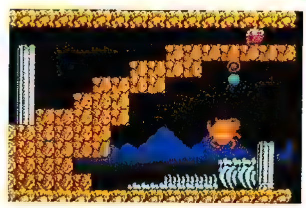


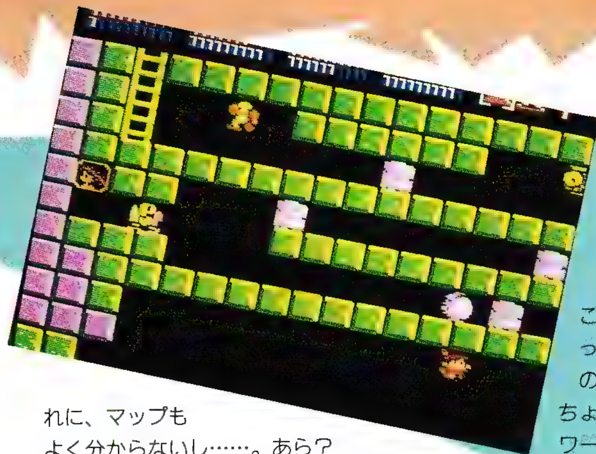
しかし、そんなかおりポチにも試練が訪れたのです。

「何なのよー！ホントに信じらんない！」

そうです。目の前に現れたのは、ギザギザの岩場で、それに触ると体力が減ってしまうのです。

それでも、いまのかおりポチは負けません。巧みに危険をすり抜けてクラウンのある場所にひたすら走り、とうとうそれを見つけることが出来たのです。そして、また小ボスとの戦闘。こんどは、誰の助けもなくクリアすることが出来ました。もうかおりは、このゲームに慣れたと言ってもいいでしょう。

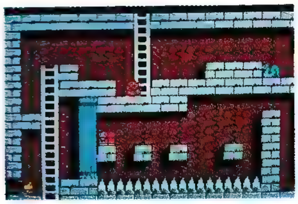




リルル「いきまーす」

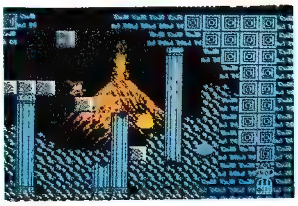


「バゥ！　バゥ！」
ポチが帰ってきた。お金と、クラウンを持って……。いよいよリルル、あなたの番よ。あたし



は例のごとく、リルルに感情移入して、再びゲームにのめり込んでいったのです。

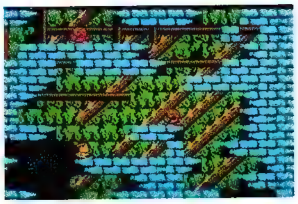
まずは、例の場所からリルル



のエリアに突入。さすがに、ジャンプが得意なリルルのエリアだわ。画面の構成もジャンプしなければとうていクリアできないようになっている。へへへッでも、もう平気よ。あたしは慣れたんだから……。

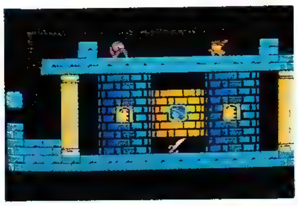
それに、どんどん上に向かって行けば、そのうち道が開けるよって日本ファルコムの大浦さんが、そっと耳打ちしてくれたしね……。

だから、あたしことリルルは、次から次に飛び跳ねて、進んで



行ったんだけど、マスターしたなんて思ったあたしがバカでした。キー操作のちょっとした失敗で、何度リルルを地面に叩きつけてしまったことでしょうか。ああ、かわいそうなリルル、そして、不器用なかおり……。

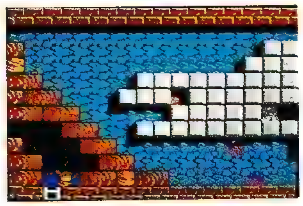
地面に叩きつけられるたびに画面から悲鳴が聞こえてくるんだもの。悲しくなっちゃう。そ



れに、マップもよく分からないし……。あら？なんかドラゴンスレイヤーのような物がある……。

どうやって行けばいいのかなあ、と悩みつつも、まずはクラウンを見つけ出すのが先決なのだわ。気を取り直して先にジャンプするあたし。

みんなが見つけてきたアイテムで、ジャンプ靴を装備して先に進んでいたんだけど、上の方



に進むのはやっぱり難しいのよね。だって、ジャンプした瞬間しか見ることが出来ないんだもの。それでも、あたしは負けない。ここまで来たんだもの。がんばるわ。

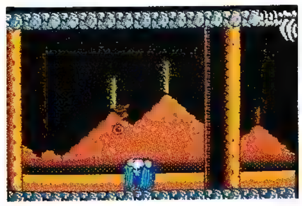
ここまでやっても、ぜーんぜん飽きがこないなんて、最高！

それに、ちゃんとセーブができる。これにはやっぱり感動の嵐だわ。ちょっとパスワードが長いような気がするけど、そんなことも、それほど気にならないおもしろさがあるからぜーんぜん



平気。

あら？　宝箱を次から次に開けていたらクラウンが手に入ってしまった。きゃー！　小ボス



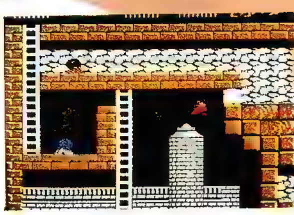
がやってくるぅ！

でも、平気。返り討ちにしてあげちゃう……。



ママ(メイア)「ママに力を…」

「じゃあ、お母さんが行ってくるわね。安心して待っているのよ」
みんなのママ、メイアはそう言うと、家を出て行った。これから一番長い道のりをクリアしな



ければならないメイアの、家族に対する別れの言葉だった。

なーんて、シビアに始まるママのエリアは、あたしにとっても苦難の道のりをあらわしていたと言っていいものでした。

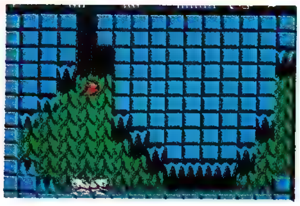
いよいよ、かおりママの涙の冒険がこれから始まるのです。

もう４人目（？）だから何の苦労もなくクリアできるさとたかをくくって出発したあたしが、自分の甘さを呪うことになると誰が予想したことでしょう。

よーし！　まずは、魔法を使って空中を飛ぶ練習をしなくちゃ！　あたしは、魔法がいっぱい使えるのに気を良くして、ビシビシ魔法を使って地中奥深くおりて行きました。ここに写っている写真が、ありし日のかおりママＩ世です。

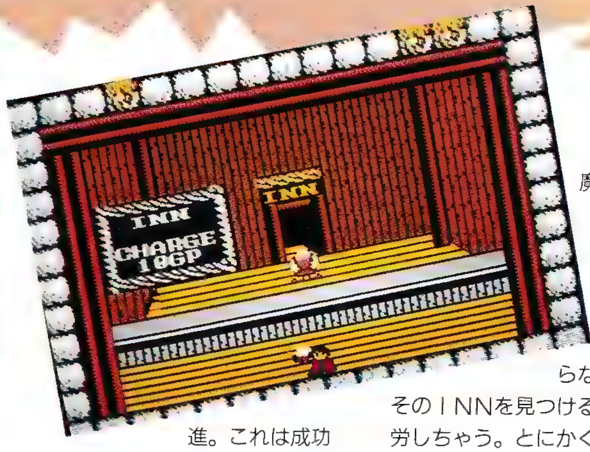


実際にエリアに入ってみると、これは魔法を使わないとどうしようもないエリアが多く、後先を考えずに、ずんずん進んで行ったまでは良かったのですが、ストーンデス（岩場のことをあたしはこう名付たの）の上を飛

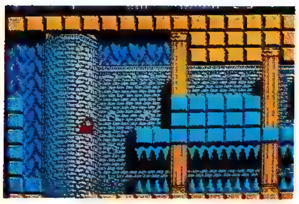


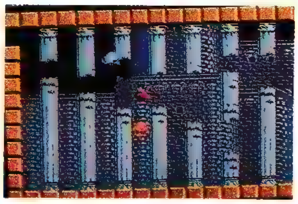
行中に魔法のパワーがきれて、下にドスン！　かおりママI世は、そのまま帰らぬ人となったのでした。一合掌。

しばし呆然としていたあたしは、まわりの「早くやりなさい」コールに誘われるがままに、再びゲームをはじめました。今度は魔法のパワーを切ることのないようにINNに入りながら前

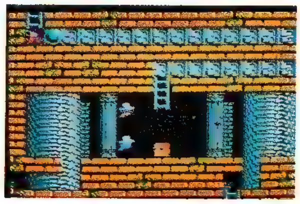


進。これは成功だったみたい。ずいぶん楽に進むことができたわ。かおりママII世は、先代の失敗を生かして次々に各面をクリアしていくんだけど、なかなかクライマックスを迎えない。はっきり言って、苦労します。パパの次くらいかなあ。

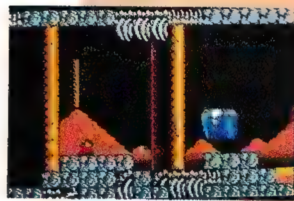




魔法を使っては、INNに入って回復しなければならないのよね。その INNを見つけるのにも苦労しちゃう。とにかく、お金を持っていないと（ここで、ポチが集めてくれていたお金がめちゃんこ役に立つの。計算されているのね。ラッキー！)、ぜんぜんお話にならないんだもの。



苦闘1時間！　ついに最終のクライマックスを迎えようとしているかおりママII世。クラウンを取って、小ボスとの戦闘だぁ！　えいやあ！　コノー！と逃げながら、攻撃をする。



もう！　敵の弾が1つ当たるたびに体力がググーンと無くなってしまうんだもの。こんなこと信じらんない！

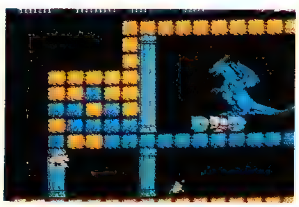
と思っている内に、また死んでしまった。……ここまで来たのにぃ！　やんなっちゃう！

こうなったら何度でもやってやるかんね！

と言ってやったはいいけれど、結局、最終キャラを倒したのはかおりママIV世。およそ、2時間の激闘でした。ここまできたら、何でも来い！　だわ。



ロイアス「トォリャァ!」



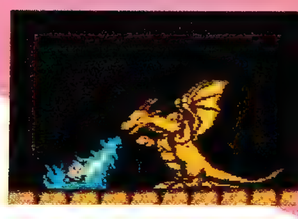
苦闘の末、4つのクラウンはそろった。いよいよ、かおりロイアスくんの出陣よ。あたしはどれだけこの日を待ったことでしょう。

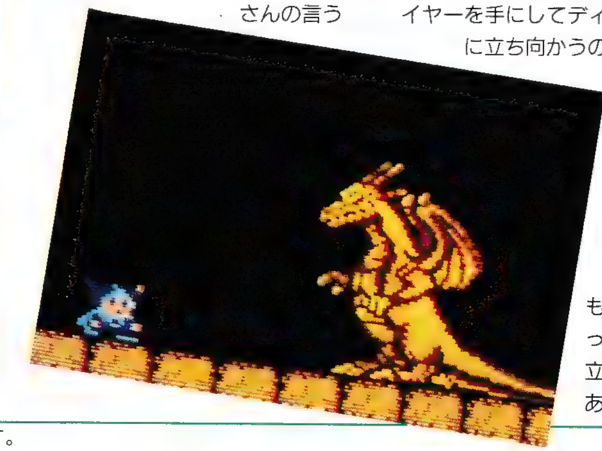
あとは、ドラゴンスレイヤーを手に入れて、ディルギオスを倒すだけだわ。これで、あたしのレポートも完結する。

でも、どうやったらドラゴンスレイヤーを手に入れられるのか？　どうしても分からない。そこで、あたしの救世主日本ファルコムの大浦さんに聞いてみると……。

「自分で考えた方がおもしろいよ。でも、内緒で教えて上げるね」

ということで内緒です。ゴメンなさい。でも、やっぱり大浦さんの言う





ことってそうだと思う。そう思いません？

てなわけで、あたし、かおりロイアスくんは、ドラゴンスレイヤーを手にしてディルギオスに立ち向かうのでした。

ガキ！　バサ！　キャイン！　と大声を上げて戦ってはみたものの、まったく歯が立たない。あたしじゃダメなのかもしれない。クッスン。何度もこのようにゲームオーバーの表示が出て、エンディ



ングを拒み続けている『ドラスレIV』。しかし、かおりママ8人の死骸をのりこえたあたしは、ひたすらディルギオスを倒すために、苦闘1時間。かおりロイアスXX世が倒すことが出来たのです。じゃんじゃん！



※画面写真は開発中のものです。



シミュレーションゲーム
大戦略

★荒井 孝之

大戦略 MSXだってウォーゲーム

とうとうきた！　本格的シミュレーションゲームの波が、MSXの世界に押し寄せてきてしまった。そんななかでも一番デッカイ波が、ここで取り上げた「大戦略」だ。コイツに乗り遅れるテはないぜ。

そこで㊜としても、やってみなければなるまい。というわけで取り上げたのだが、なんたって「大戦略」。オモシロイからヤミツキ！（ワタシは原稿書くのもわすれて、思いっきりはまってしまいました）

コンピュータ通の人は知ってると思うけど、コイツはもともと16ビットのPC98で遊ぶゲームだったんだ。それがアレヨアレヨと言う間にヒットして、今回マイクロキャビンからメガロムとして発売されたというわけだ。

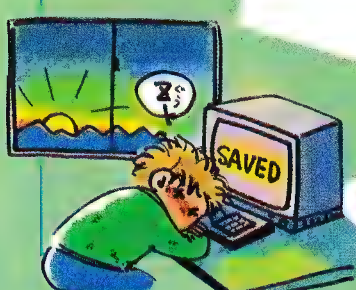
究極の戦争だ！

まず最初に断わっておくけど、このゲームすっごく時間がかかる。でもでも、セーブ機能がついている。それもただのセーブ機能ではない。メガロムにセーブ用のS-RAMが入っているのだ。どーゆーことかというと、カセットとかディスクとか、周辺機器がなくてもセーブしておけるってことだ。つまり、メガロムをポンと差しこんどけば、わずらわしい操作もなしに、セーブができる。『ドラクエ』みたいに、いちいち呪文を記録しとかなくても、簡単にゲームの続きができるのだ。一晩かけたゲームを、セーブができないばっかりに泣く泣くあきらめるなんてことは、このセーブ機能さえあればない！　ウレシイじゃねえかコノヤロウ！

そいでもって、つぎに親切なのが、「大戦略ガイドブック」という本がついていること。この中にはボードのウォーゲームの紹介とか、大戦略のおおまかなルールなんかが書かれていて、これを読めば初めての人でも、すぐにゲームがはじめられるようになってる。もちろん詳しいルールブックは別についているから、そっちを読んでもいい。

そんな感じでフムフムなんて読み終ると、あとは電源を入れて、テレビの前にすわるだけ。オープニング画面が現れる。なにかキーを押すと、設定画面になる。ここで地図（マップ）や国の設定をするわけだけど、ここでまずワタシは驚いた。マップの種類が、16種類（隠れマップが4種類プラスされる）もある！

「ま、MSXだから5、6個あれば……」なんて思っていたワタシが馬鹿でした。ゴメンナサイ、ゴメンナサイ。MSXは立派なコンピュータなんだ。値段が安いからといって馬鹿にするもんでもない！　と、いまさらながらに思ったりするのでした。全マップの写真を出しとくから見といてね。

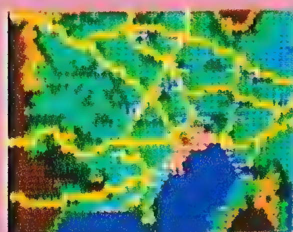


これが隠しマップだア!!

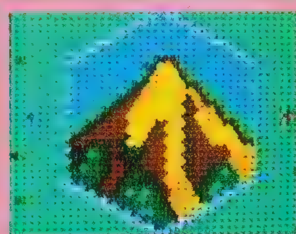
やっぱりというか、へへ～というか、『大戦略』に隠しマップがあった。なかなかおもしろいマップがあってフムフム……。

マップの出し方も簡単なのだ。出し方は以下のとおり。

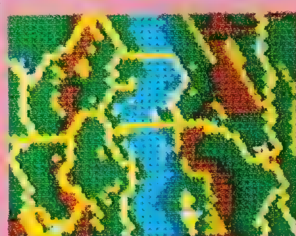
マップメニュー画面にして、右側のカーソルキーを押しながら、スペースキーを押す。すると4つのマップメニューが出る。



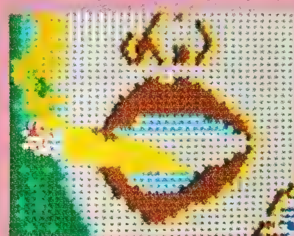
KANTO
このマップは、東京23区対埼玉千葉連合軍(?)の戦いなのだ。ブルーでやるとおもしろいヨ。



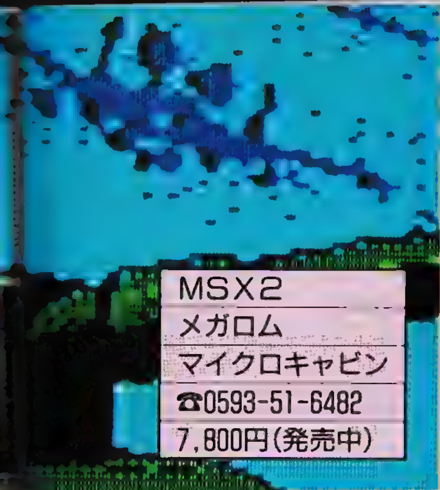
Mountain
富士山を額の中に入れたようなマップ。山岳の戦いも、特徴があっておもしろいヨ。



Bridge
中央にある橋が、勝利のカギをにぎる。ヘリボーン作戦がとれ、なかなかおもしろいヨ。



Smoke
マイクロキャビンさんが、遊び心で作ったマップのようだ。これでのゲームもおつなもの?

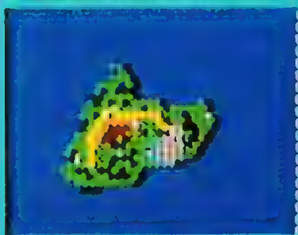


MSX2
メガロム
マイクロキャビン
☎0593-51-6482
7,800円(発売中)

これがシナリオなのだ

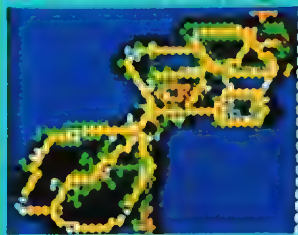


1 Small Island



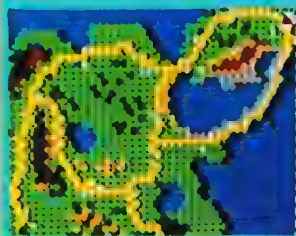
絶海の孤島での戦い。先に勢いに乗った方が勝ち。時間がないときに決着をつけたいならこれしかない。

2 Island Campaign



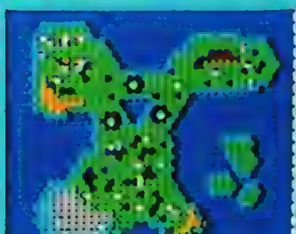
98・88版でもおなしみのやつ。細長い島での2カ国のせめぎあい。中央のくびれたところで激戦が……。

3 Load to Victory



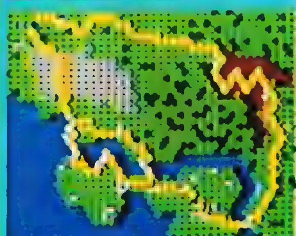
「タクテクス・II」というウォーゲームのマップに似ている。今回のアンプッシュレポートで取り上げたマップ。

4 Trine



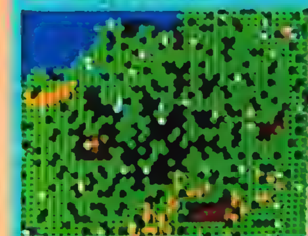
道がないのがクセモノ。中央の湖あたりの戦いは、けっこうシビアなものがある。

5 Last War



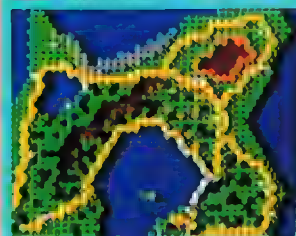
基本的にはLoad to Victoryと同じだが、道の途中に山や砂漠が広がっている。道の上での戦い。

6 Big Battle



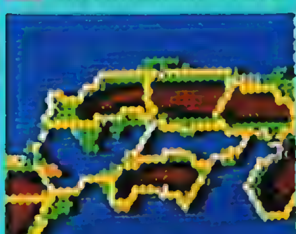
なんだか98版のおまけゲームを見ているよう。第三次世界大戦のノリだろう。

7 HANTO



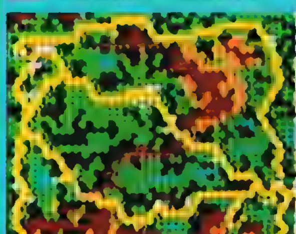
ぐるっと半島を半周するのがもどかしい。でもやっぱり都市は欲しい……。なかなか意地の悪いマップです。

8 Setonaikai Wars



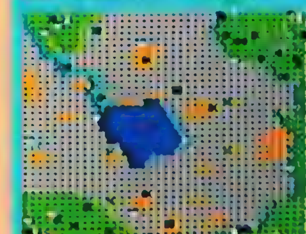
98版で楽しませてもらったマップ。大阪と北九州の戦い。幕末の幕府と薩長の戦いのような気がするマップだ。

9 Poison Needle



コンピュータとの対戦のときは、じっくりと攻めるところを考えること。すると、けっこう楽になる。

10 Desert Knight



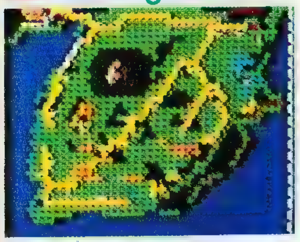
その名の通り、砂漠地帯。月夜の砂漠を進んでいく自分の部隊に、思わず涙する?

☆アンブッシュソルジャー たかちゃんより



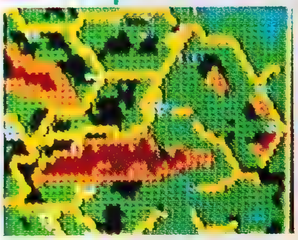
これから、このアンブッシュレポートのソルジャーとしてビシバシ書いて行くことになったアライです。はっきり言って、ヒョーキン者ですが、むかし、デートでゲームセンターに行った時、シューティングゲームで彼女に負けて以来、この関係のゲームはほとんどやっていません。MSXでも例外ではなく、反射神経ゲームはやりません。できません。レポしません。

11 Burning Leaf



確かに木の葉の形をしている。途中でブチ切れてるのが芸が細かいところかな。

12 Sample-10



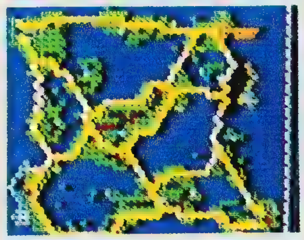
こいつはなかなかオモシロイ。クロウト好みのするマップではないだろうか。

13 Art of War



なかなか美的なマップだ。MSXに両国をやらしておいて、はたで見ているのも楽しい。

14 ARCHAPELAGO



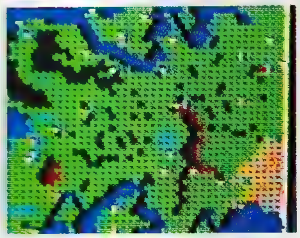
難しい。なかなか手ごたえのあるマップ。一筋縄ではいかないところがうならせる。ウムム……。

15 HEXAGONY



これも美しいマップだけど……。BLUE軍をやって頭をかかえてしまうのが楽しいマップ。

16 GEMNILM



やっていて、小さいスクリーンの中で迷子になってしまうマップ。頭の整理をつけないと、やってられまへん。



注目なのは名前。名前をみるだけでもおもしろそうでしょ?

マップを選んだら、次に設定。後で詳しく出るけど、このゲーム、都市から税金を集めて、それで武器を買って戦争するゲーム。ひとつの都市につき得られるお金を、50〜100まで10刻みで設定できる。最初に設定しておけば、あとは全部MSXが数えてくれるから、いちいち計算しなくてもOK。あとはレッド、ブルーのどちらをやるか選んで、スタートすればいい。



開戦だ!

おおまかなやり方を説明しとこう。まず最初に部隊をつくる。それを動かして、戦いながら都市を占領する。自分のものになった都市からお金が入り、そのお金を使って部隊を買う。そしてドンドン自分の領土を広げて、相手の首都を占領したら勝ちだ。

ゲームの進め方は、まず片方が自分の部隊の生産・移動・攻撃などをすべてやる。それが終ったら、もう片方が生産・移動……とやり、両方が終ったら1回が終了。そう、野球のような感じだ。「大戦略」に限らず、ゲーム用語では、野球の1回にあたる区切りを「ターン」と呼んでいる。ここでもそういう用語をビシバシ取り入れていくから、バッチシ覚えてちょーだい。



今回選んだマップは、Load to Victory。ワタシはレッド軍を担当することにして、さあ始めよう。

まずは生産から。このゲーム、最初は何の部隊も持っていない。都市も首都のまわりにあるものだけだ。しかし、お金は最初から1,500持っている。これで部隊を買って、軍備を揃えるわけだ。マルチウィンドウ方式の選択メニューで、ショッピングとしゃれこむわけだけど、ここで考えなければいけないのは、敵までの距離とか間の地形とか。今回は道を使ってトラックが走れるので、歩兵を輸送するのが楽そうだ。



え? 「輸送」ってどういうことかって?

このゲームでは、トラックとかヘリコプターに、地上をのろ

のろ歩く歩兵を乗っけることができる。そうすれば、もちろんすばやく移動して、最前線に投入できるわけだ。どうして輸送にこだわるかというと、都市の占領とかかわりがある。このゲームで都市が占領できるのは、歩兵と工兵だけ。というわけで、**歩兵がないと都市が占領できない→都市が占領できなきゃ入ってくるお金が少ない→お金が少なければ兵器が買えない→兵器が買えないと負けちゃう→負けちゃうとくやしい→くやしいのはいやだから歩兵をなんとかしよう→輸送に目をつけた。**

というわけだ。特に、誰にも占領されていない都市は、先に手を出した方が勝ち。両方の部隊が接触しないうちは、どんどん歩兵を繰り出して手近な都市をすべて占領してしまおう。

しかし、歩兵だけではどうしようもない。敵の装甲車や戦車部隊がきたら、すぐにけちらされてしまう。そこで、こちらも装甲車や戦車を作って対抗するわけだ。でも初めはお金が限られているから、戦車はちょっとゼイタク。そこで装甲車を作って歩兵部隊の援護と、前線の偵察などにまわそう。

てなわけで、生産しながら、ワタシはない知恵をしぼって作戦を考えた。地図をみわたしてみると、レッド軍の周辺にはたくさんの、「誰にも占領されていない都市」があるのに、ブルー軍のまわりには何もない。そこでまず、ポイントを装甲車などで押さえておいて、そこで防戦しているうちに自分のまわりにある都市をどんどん占領しよう。そうすれば、お金がザクザク入ってきて、けっきょく有利になるだろう。(アレ、このマップだったらブルー軍やった方が難しかったかな? ま、いいや、楽な方で……)



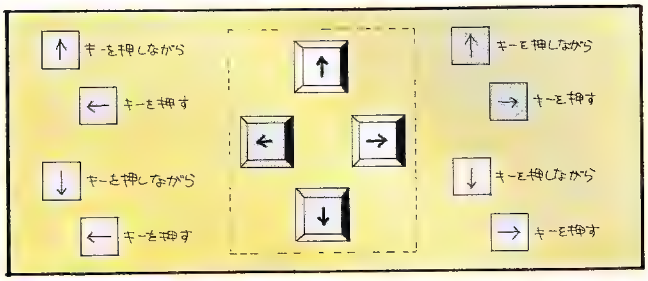


そこで、我が軍の最初の軍備は、ゲパルト1つ、装甲車2つと歩兵を3つ。あとはトラックを2つとした。生産したら、そのターンは動けないので、最初の回は終わり。

敵のブルー軍もほぼ、同じような考えらしい。なかなかヤルジャネエカ。軽く動いた感じで都市へと向かい、ヘリコプターがこっちへ向かってくる。ヒューイコブラ(戦闘ヘリ)だろうかイロコイス(輸送ヘリ)だろうか。



ターンも少しずつ進み、今のところ順調である。「大戦略」で素晴らしいのは、ジョイスティック対応というところだ。98などのパソコンでは様々なキーを駆使してやっていたことを、MSX版ではジョイスティックだけでできてしまう。メニュー選択方式にしたため、多少面倒なのはしかたないとして、これだけ複雑なゲームがカーソルキーとボタン2つでできてしまうのは、びっくりもんである。ついでだから、もうひとつ欠点をあげてしまおう。操作の仕方がなれないと思うようにいかないのが難点。図にあるようなカーソルキーによる操作でゲームを進めるんだけど、なれるまでちょっと戸惑ってしまう。でも、すぐになんとかなるし、ジョイスティックを持っていれば苦にならないから欠点とはいえないかもしれない。





大戦略

接触！

部隊も進んだ7ターン目。最初の戦闘が起こった。最前戦で偵察活動していた装甲車の部隊に、ブルー軍の装甲車が襲いかかってきたのだ！　戦闘になると画面が戦闘シーンに変わり、敵味方の間で砲弾が飛び交う。バンバンという効果音とともに、やられた部隊が次々と消えていく。



戦闘が始まるようになると、こんどは連携を考えなければならない。兵器にはそれぞれカモにされる、カモにするの関係がある。相手の戦車部隊の前に工兵がずらりと並んでいても仕方ないし、敵の爆撃機に戦車が突っ込んで行くようなジタイは避けなければならない。親切にもこのゲームには強弱早見表がついているので、それを参考にするといいだろう。

もうひとつ。このゲームで渋いのは、補給を考えなければならないところ。どんないい武器だって、弾がなければ撃てない。戦いをすれば弾がどんどん減っていく。どうやって弾を補給するのかといえば、補給車のとなりに行くか、それとも部隊を自分の占領している都市に入れてやって、補給の手続きをふまなければならない。補給はただ弾ばかりじゃない。燃料や、やられた分の味方も補充として戻ってくる。燃料がなくなれば部隊は動けなくなるし、航空機ならば墜落して全滅してしまう。前線に都市があると、たとえ敵にやられて全滅寸前の部隊も、都市に入って補給の手続きをふめば、アッという間に戦える戦力になる。ここでも都市の大切さがわかるだろう。つまり、補給の拠点として、都市を占領することも、頭に入れておかなければならないのだ。間違いのないように言っておくけど、特別なものをのぞいて、飛行機の燃料補給は空港でしかできないので、念のため。

初の空中戦！

10ターンも過ぎたころ。前線にたどりついてウロウロしていた我らがヒューイコブラが、敵のイロコイスを捉えたのだ！

結果は言うまでもない。バタバタと落ちていくイロコイスに、思わず自分の口元がほころぶのを感じたりなんかする。歩兵部隊はすでに降車した後だったけど、コイツはラッキー！　しかし、その喜びも束の間、次のブルー軍の攻撃で、なんと、はじめての全滅部隊がでちゃった！　レオパルト2の集中攻撃で、我が装甲車はボロボロと消えていった。ワタシはただ、なすすべもなく見守るだけで、なんとも悲しいもんだ。コイツはアンラッキー！　てか!?



	ATK	EXP	AVO	TER	COM	NUM
Blue	60%	0%	6%	0%	58%	9u
Red	15%	4%	2%	0%	19%	5u

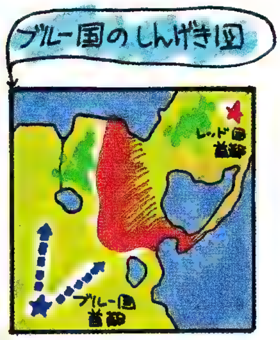
空中戦になっても、戦闘のシステムはいっしょだ。画面に部隊が表示されて、両方で撃ち合う。地対空でもまったく同じ。MSXのゲームとしては、かなりいい線いっているグラフィックが、臨場感をもりあげる。とはいえ、ファミコンなどのゲームに見なれていると、なんだか物足りない感じはするだろう。それでも98などのパソコン版の戦闘シーンがモノクロだったのに比べ、カラーであることで許せる、としておこう。しかし、ほんとにMSXなのかな、コレ。

戦略に戻って考える

どんどんターンが過ぎていくところで、いままでの部分を戦略的にみてみましょうか。

まず、序盤は足場固めということで、近くにある都市を取れるだけ取り、一方、戦場となりそうな地点に早めに自分の部隊を置いておく。ワタシのばあい、図に示した線の書いてあるところを最前線と決めて、そこを基準に部隊を配置して相手の出方を見たわけだ。

そこからワタシがたてた作戦を、紹介しよう。地図全体をくまなく調べて、ブルー軍の部隊



配置を調べたのだけど、どうやら点線の方向に動いて来ているようだ。そこで、ワタシは自分の戦力と相談した。上の方に向かっている戦力は、歩兵を乗せたトラック部隊中心で、ナナメに向かってくる奴は戦車部隊中心だ。戦車部隊と正面から当たって五分五分の戦いをするより、上に向かってくる奴らに戦車をぶつけ、ナナメに来るやつらはヒューイコブラや何かで食い止めておこう。そのあいだに取れる都市の数は、どう見てもこちらの方が多そうだから、後は勢いに乗せて部隊を造って行けば、数で勝てるだろう……。

てな感じで考えたのだけど、これがうまくいった感じもするし、失敗した感じもする。どういうことかというと……ま、読んでちょーだい。

さーて中盤戦！

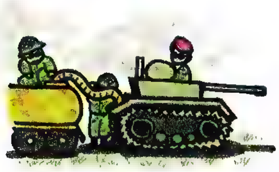
「よし！　決めた！」

と、いきりたって自分の考えたとおりに部隊を進める。まずは、上に向かって来る部隊への攻撃。

先鋒をつとめる装甲車部隊をレオパルト2で簡単にけちらす



と、後ろにいた装甲車が突撃して、歩兵の乗っているトラック部隊に襲いかかった。あっという間の出来事だ。後ろからは生産された部隊が次々に到着しているし、補給車も近くに待機してるし。そうそう、補給車の話をしてなかったよね。補給車がいれば、部隊が都市にいなくても弾と燃料を補給することができる。しかし、そのためには補給車のとなりに行かなければならないし、少なくなった部隊の数を戻すことはできない。けれども、都市がないところで戦う場合、補給車は強い味方だ。航空部隊でも、VTOL（垂直離着陸機）であるハリヤーやヘリコプターならば補給が受けられる。これはスゴイ。いやはやゴリッパ、補給車サマサマ。



ここらでちょっと空港と航空機の事を話しておこうか。空港は航空機のためだけにある都市と考えてほしい。航空機は都市で補給を受けられないので、空港で補給を受ける。補充もそうだ。航空部隊を活用するには空港を占領しなければならないのだけれども、これを占領しても、地上部隊だけの戦闘ならばまったく意味がない。空港を占領するために向かった部隊を、他の都市の占領にまわした方がよっぽどいいくらいだ。空港を占領するなら、それだけの作戦を考えてからの方がいいだろう。たとえば地形が悪くて、地上部隊が思うように進めないマップならば、空港を占領して拠点をつくり、航空部隊で打撃を与えてから、主力の地上部隊が戦う、といった作戦である。ひとつ、注意しておかなければならないのは、航空部隊は移動距離も長く、攻撃力も大きいが、結局は地上部隊がいなければなんにもならない。お金の入るようになったゲーム中盤で、航空部隊ばっかり作って地上部隊をおろそかにしていると、けっきょく泣きをみることになるだろう。特に今回のように平地の広いマップの場合は、地上部隊を主力に戦闘するのが得策なのだ。

話が横道にそれた。ソーソー、中盤戦の戦況だったよね。上に向かう部隊を叩いたレッド軍を第Ⅰ軍、ナナメに向かって来る部隊を抑えに行く部隊を第Ⅱ軍としよう。第Ⅰ軍のほうは難なく進み、敵の方も慌てて火消し部隊を編成したようだ。

そこで第Ⅱ軍の番なのだけれど、これが思わず苦戦。敵の数が思ってたより多いんだ。レオパルト2が3部隊くらいで、そのまわりに装甲車がウロウロしている。こっちは歩兵と装甲車、頼みの綱のヒューイコブラ。作戦発動前に、きちんと敵のようすを偵察しなかったのが裏目に出てしまったようだ。というのは、偵察するのにいちいちカーソルを動かさなければならないので、それが面倒くさくて画面の一番下のところを詳しく調べなかったのだ。そこにいたらしい部隊が上がってきて、数が増えたらしい。「アンラッキー！」「エ～ン」と泣いてももう遅い。そこで「チキショウ」かなんか叫びながら、第Ⅰ軍のほうに向かうはずだった部隊を、慌てて第Ⅱ軍のほうにまわしたのだった。



それでも、このミスによる被害は大きかった。なんといってもヒューイコブラをフル回転させて、ボロボロになりながら、新しい部隊が来るのを待つような感じだから、胃が痛くなる思いだ。

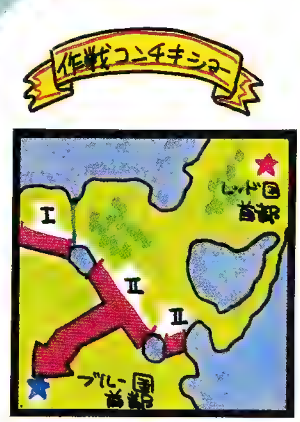
ニヘラニヘラ…

とはいえ、「ヒェ～」とか言いながら戦った苦しい中盤戦も、都市の数による生産力の違いがジリジリとでてきて、いつのまにかこっちの兵力が相手を上回ってきた。それに気づき始めたのは20ターンくらいだ。相手は部隊の数こそ多くても、実際は戦えるだけの兵力がいる部隊は少なく、こっちはマメに都市に入って補充していたのが良かったのか、まだまだ戦える部隊が多かった。

第Ⅰ軍は、途中で食い止められてはいるものの、中央部に回ってくるはずの敵を引き付けているようだ。第Ⅱ軍の方は、最初の作戦とは違う展開だけど、新しく生産された部隊をほとんどまわしたせいで、かえって敵より強くなってしまったようだ。そこで、ワタシはまた考えた。

もう少し兵力がたまるまで、本気で攻撃するのは控えて、思い切って勝負に出よう、と。敵はいまのところ、こっちの攻撃に手いっぱいのようで、生産した部隊を細切れに前線に投入している。こっちがいますぐ無理をして攻撃するより、ちびちびとこの状態を続けている方が、相手にとって苦しいだろうし、こちらにしても攻勢の準備がしやすい。できるだけ敵を分散させるようにしておいて、今までいじめられていた第Ⅱ軍が「コンチキショー」とばかりに、一気に敵の首都に肉薄するのが目的だ。そこで、ワタシはこれを「作戦・コンチキショー」と命名することにした。

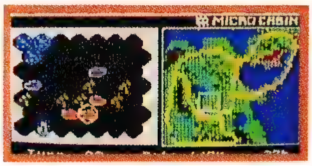
「作戦・コンチキショー」の発動にともない、ワタシはまず第Ⅰ軍と第Ⅱ軍の左翼を強化した。いまのところ、中央部にいる第Ⅱ軍の前には、ブルー軍が守らなければならないような都市はないし、ここで攻撃の手を緩め



ておけば、敵は強化された盤の端の方に集まるだろう……と読んだのだ。
　というところで、中央の第II軍は、すっと一歩下がって、攻勢の準備を始め、その両翼では攻撃の強化がなされはじめた。ブルー軍の経済は火の車で、どうしても細切れな部隊投入を避けられないようだ。そこでワタシはニヘラニヘラと笑いながら、「作戦・コンチキショー」発動のタイミングを見計らっているのだった。

コンチキショー！

　忘れもしない、あの25ターン。ついに「作戦・コンチキショー」が発動された。どっさり固まった中央部の第II軍の前には、傷ついたブルー軍の装甲車の部隊が2つあるだけだ。首都の近くにレオパルト2が生産されているのが気になるが、そんなことはどーでもいーや。
　まず、装甲車部隊2つをけちらしに、味方のレオパルト2とA10地上攻撃機が突っ込んだ。「コンチキショー！」残り2両と3両の装甲車は、あっと言う間に粉砕した。
　続いて移動力の大きいヘリコプターと装甲車部隊が突撃をする。
「コンチキショー作戦 その2！」
　なんといっても爆発的だ。アッというまに敵の傷口が広がっていく。中央部の突破を援護するために、両翼の部隊もボロボロになりながら攻撃をかける、「ついでにコンチキショー」といった具合いだ。コイツは思ったより効いたようだ。こっちの両翼もボロボロになったが、相手の両翼も、もはや使い物にならない。補給もへったくれもなしで、攻撃するのも、ここ一番というときは有効だ。



　けれども、これで盛り返されたら、すでに全兵力を投入しているワタシの軍は、なすすべもなく後退しなければならないだろう。気が抜けないところだ。

ラストは心地よく……

「作戦・コンチキショー」が思いの他うまくゆき、戦いも終盤戦だ。しかし、ここで雑な攻めをしてはいけない。敵の首都近辺は、一番防御しやすいところである。なぜかって？　生産したら前線まで運ぶタイムロスなしに使えるからだ。最初の方に書いたように、例えば敵がグーで来そうなら、パーをすぐに造ってしまえばいいからだ。





　しかし、勝利の女神はまだまだこちらに味方していたようだ。ブルー軍は何を考えたのか、ゲパルトを生産しはじめたのだ。後方からすぐに、レオパルト2が迫っているというのに……。
「ラッキー！」
　当然次のターンが来たときに、レオパルト2を突撃させた。なんといっても、無敵の戦車である。ゲパルトごときにやられるはずもない。勝負は次のターンに持ち越されたが、こちらに分があるのは確かだろう。両翼では地味ながらも着実に相手の都市を攻略し、ブルー軍の生産力を落としていく。絡め手、決め手が見事に決ったといっていいだろう。ワタシの気分は上々だった。慌てず騒がず、ゆっくりと首都攻略をしてゆこう。
　それから3ターン。ゆっくりと、しかし着実に、攻めてゆき、4ターン目。ついに感動のラストターンだ。敵の生産力はすで

攻撃時のジャンケンポン関係！







に底をつき、歩兵で必死に防戦している状況である。我々の軍はすでに敵の首都を部分的に包囲し、首都攻略に乗り込もうとしている工兵部隊も、輸送ヘリから降りてGOサインを待っている。変わらぬはずの戦闘画面さえも、相手が必死に防戦しているかのように見える。

ついに、4両しかなくなった我々のレオパルト2から放たれた包弾が、相手の最後の一兵を捉えた。首都を遠巻きに見ているブルー軍の部隊は、何もできずに事態を見守るだけだ。

レッド軍の工兵部隊が、ついにブルー国の首都へと侵入した。首都陥落の表示が出る。すべては終ったのだ……。

戦い終えて…

MSXの電源を切って、ふっと気がつくと、暗かったはずの外が、ゆっくりと白みはじめてくる。小鳥のさえずりが妙に賑やかだ。

「また徹夜してしまった……」

冷たくなったコーヒーを一気に飲みほす。うっ、まじい……。

ほんっとに、わざわざ徹夜する必要のないゲームなのに、なんで徹夜したんだろう。そう考えると、「やっぱり面白いから」としか言いようがない。これからどんどん、シミュレーションゲームがコンピュータ化され、この「大戦略」のようにコンピュータならではのシミュレーションウォーゲームが次々にでるだろう。ワタシは素直に嬉しい。だって、反射神経をすり減らして、目を悪くしてまでゲームしても、なんの得もないでしょ。それだったらアタマ使って、いろいろと試行錯誤があったりするゲームの方が満足感あるもん。（でも反射神経ゲームも好きだなあ）

ともあれ、この「大戦略」、MSXでここまでできるなんて思わなかった。個人的に遊んでいる98のものとくらべちゃうのも、出来があまりにいいから。完成度が低ければ最初からくらべようなんて気が起きなかったろう。なんといっても、ディスクもテープもなしでセーブできちゃうのは画期的！　ジョイスティックに対応させているのもオドロキ・モモノキ・パパゲンキ。これからは、ピコピコ、ドッカンの反射神経だけじゃ、ゲーマーとして生き残れない。頭を使ってバシバシやんなきゃあ！



アンブッシュレポート ACT 3

ルパン三世

カリオストロの城

☆塩谷 伸一郎



ヨーロッパの小国"カリオストロ公国"は、ゴート札（かつて、本物以上と讃えられたニセ札）の出所ではないかと、密かに言われていた。

公国には、2つのカリオストロ王家（大公家と伯爵家）があり、それぞれ1つずつの「山羊の指輪」が代々伝えられていた。物語は、そこから始まった。

STAGE・1

いよいよ敵地に乗り込むぞ。みてろよ伯爵。必ずクラリスを助けだしてみせるからな。

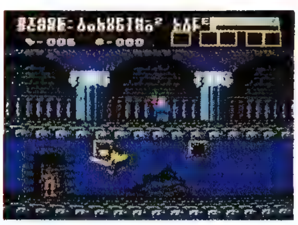
さてと、まずは2つの指輪さがしだ。あの山羊をこわして中にあるものを探すんだな。

ようし、あの山羊に向かってジャンプしサーベルで一太刀浴びせてみる。



（ルパンメモ）

このようにして山羊を壊して中にはいっているアイテムをとる。それが何かはわからないが、できる限りたくさん探していこう。ただし全部をとる必要はないので、このバランスが問題となる。

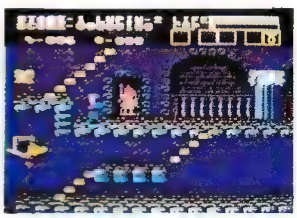


どこに指輪があるんだ？　まずは適当に歩き回ってみるか。

あっ、やべえ、日本の警察だ！さすが銭形のとっつあん、昭和一桁、仕事熱心だねえ。しかしここは容赦しないぜ。

え～い！　なで切りだぜ！

なんだ、しけたポリ公だな、インスタントカップうどんしかもってないぜ……。



あっ指輪だ、ラッキィー！これで1つ。あとひとつ探さねばこのステージをクリアできるはずだ。

やや、へんな鎧を着た衛兵の目が赤く光った。しかも槍をもってこっちに向かってくるではないか。あんなのとまともにやったらたまんねえや、逃げるが勝ちだぜ。

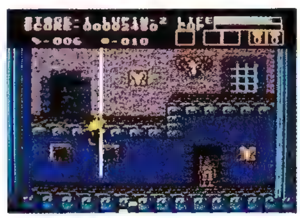


あ、不二子だ。「よお、なんでこんな所に……」な、なんてこった、せっかく集めたカップうどんをもってっちまった。不二子には弱いからなぁ……。

やっと2つ目の指輪も手に入れた。あとはこれを最上階の山羊の目に入れればクリア。

くそー、登れねえじゃねえか。これは奥の手を使うしかねえか。大変だ。オレとしたことがワイヤー付糸まきを忘れてきちまった。しかも山羊は全部探しちまったし……。うーん、しょうがない。ポリ公を片っ端から襲ってみるか。だれかがワイヤー付糸まきをもってるだろう。

バサッ！　バサッ！



ふう、やっともってるヤツがいたぞ。ではこれで最上階まで華麗に。

よぉーし、なんとか城内に入り込めたぜ。

（ルパンメモ）

ステージ1は簡単だが、ワイヤー付糸まきがいつ発見できるかによって早くクリアできるかが決まってくる。

次元よぉ、敵は本格的に攻めてきやがった。この事件は裏が深いぜ。

あぁ面白くなってきやがった。

STAGE・2

さて無事に城内に潜入できたが、また指輪探しだ。それにしてもまたやけに高いところに山羊があるなぁ。

しかたがない、あの石像を足掛けにしてよっと。ジャンプ！なんだカップうどんか。ついてねえや。

またへんなヤツが出てきたな。黒い服を着たヘンなじじいだぞ。

ズバッ！

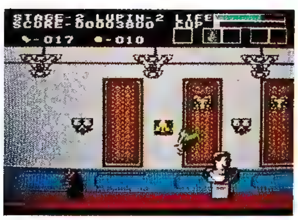
また衛兵だ。めんどくさいか



MSX
メガロム
東宝株式会社事業部
☎03-591-4557
6,800円(6月末日発売)



ら撃ってしまえ。
　バキューン！
　おれのワルサーP38は、はずれたことがねえんだ。しかし、このステージは高い所ばかりに山羊があるなあ。ムムム！　変な所に隠しアイテムがあるぞ！



（ルパンメモ）
　ここのステージで、石像が1つしかない画面のときは、真ん中の壁のライトには隠しアイテムがある。しかも数ヶ所あるがすべてワイヤー付糸まきが隠されている。

　おかしいな、一番奥まできたのに指輪がひとつもない？　ええい邪魔をするでない。あれ石像の首が回ったぞ！
　ひえー！　落し穴だ！



　ここにもきっと何かあるに違いないな。どうでもいいけどこのコウモリ嫌い。



　うーん？　高いなあ、さあワイヤー付糸まきだ。
　バ、バ、バカな?? せっかく登ったのにまた落ちてしまった？　フェーン。

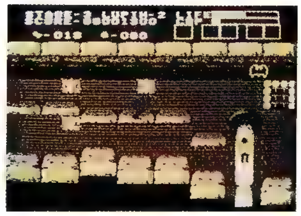
（ルパンメモ）
　ワイヤー付糸まきは一度使うと画面に残っていても二度とつかえない。従ってまた探しにいかなければならない。



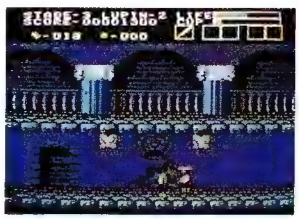
　ふう。やっとワイヤー付糸まきを見つけてきた。今度こそはドジはふまないぜ。
　あれ、まだ上があるぞ！
　よし。2つ目の指輪も見つけた。さっきの地下にもどって…。
　やったー！　これでSTAGE2もクリアしたぜ。

STAGE・3

「ジョドーはおるか！」（伯爵）
「はい、おそばに」（ジョドー）
「ヤツが地下に落ちたか確認してこい」
「あそこは生ける者のおもむく所ではありません」
「そうはいかん。あいつのことだ、何をしでかすかわからん」
「確実に始末しろ」
「……御意」



　変な所に来ちまったなぁ。
　よっと、ひえー落ちるー！
わっせ、わっせ、わっせ泳いでもだめだー。
　また変なところにでたぞ。この地下迷路はどうなっているんだよう？　だいぶ歩いたけどちっとも分けがわからん。こうなりゃヤケだ、片っ端から山羊をぶっ壊してやる!!



　サーベルも使いすぎて短くなっちまうし。
　くそーまた落ちた。おやー、ありゃ五右衛門じゃねえか。

「ルパン、この斬鉄剣を使うがよい。」
さすが五右衛門、いい時に来てくれるぜ、さすがおれの相棒、たよりになるやつだぜ。

（ルパンメモ）
　このステージでは下水道に落ちても別に死なない。

　くそ、伯爵の影が来やがった。えい、やあ、だめだ、動きが速すぎてついていけない。しからば逃げるのみ。
　ふう、やっと指輪を手に入れたぞ。あとはこれを大きな山羊にはめこんでと。
　はい、なんとかクリア。

（ルパンメモ）
　このステージで下水道に落ちた場合、次に出た場所が決まっているのでそのパターンをつかめば難無くクリアできる。唯一の注意点は伯爵の影のみである。

★アンブッシュソルジャーしんちゃんより



　始めまして、私がアンブッシュソルジャーしんちゃんです。
　さて、今回のルパン三世カリオストロの城のゲームは、あなた自身がルパン三世に扮してゲームが進んでいく。見物は何といっても最後の伯爵との対決のシーンで、通常の手段では倒せないんだぜ！

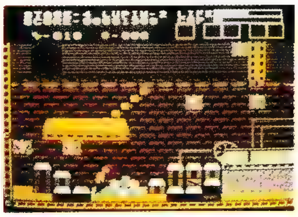
ヤア、キミはここへ来たのか。P119のFへ進んでくれたまえ

STAGE・4

やったぜ、あるある、ルーブル、ペソ、ドル、ボンド、マルク、フラン、円、うほー！ ウォンまであるぜ。ここがかつて本物以上と讃えられたゴート札の心臓部だな。



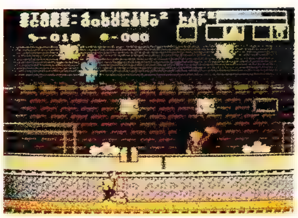
あ、工員がスパナを投げてきやがる、早いとこ指輪を探してずらかろう。



あっ不衛生だな。ネズ公までいるぜ、

ガブ！

い、痛い！ くそネズミにかまれてしまった！ 家の主が極悪非道だと、住んでるネズミまでろくなのが住み着かないなぁ。



（ルパンメモ）

このステージはゲームの中で最も簡単である。従ってネズミとスパナ投げの工員だけ注意すればクリアできる。

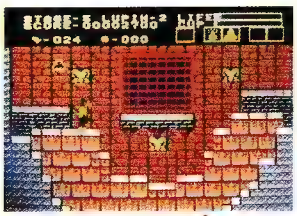
「このジョドー、一生の不覚、ルパンめを取り逃がしました」

「愚か者！ ルパンめ、地下工房を見たものは生かしておかん今度きたら目にもの見せてくれるわ！

STAGE・5

くそー伯爵め、結婚式をやっちまう腹だな。早くしなければ終わってしまう。ありゃあ？ 執事と衛兵(衛士)と装甲兵までいやがる。

また高い所にあるなぁ。ラッキー、発光弾だ。



（ルパンメモ）

発光弾はその画面にいる敵を瞬時にして倒すことができる。いままでは特別に必要ではないが、最終の第７ステージで必要となる。

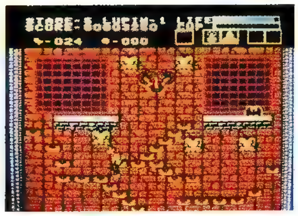
へんだなぁ。大きな山羊も指輪もないぞ。うーん、十字架でも切ったらなんかでてこないかな。おや！ 上へ上がれるではないか。

あらよっ、どっこいしょ。こんなとこにまだありやがった。

よーし、指輪１個めーっけ！

あと一つはどこだ。今度は一番奥までいってみるか。あそこにもここと似たような壁があったような気がする。

やっぱり思った通りだ。ほら大きな山羊があったし、残りの指輪もあった。ちょろいもんだぜ。エッヘヘへ。



（ルパンメモ）

このステージも簡単である。特に何もないが、第6、7ステージに突入するための準備をすることが必要だ。具体的にはワルサーの弾薬やカップメンの確保である。

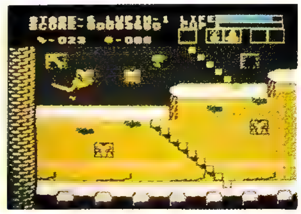
STAGE・6

よし、ここをクリアすれば最終面だな、けっぱるぞ。

なんて奴等だ、またあの伯爵の影が来やがった。あれはかなわん。早く指輪をとってずらかるしかないなぁ。

えい！

あれー、変な所に隠しアイテムがあったぞ。



（ルパンメモ）

ここのステージでは、壁にある花壇（植え込み）が隠しアイテムになっている。この中に指輪はないが、弾薬などがあるので、できるだけとっておこう。





くそー、影野郎、死ね！
ひえー！　返り討ちにあってしまった。これで何度昇天しただろうか？ 気をとり直してっと。
いよいよローマ水道へきたぞ、あとはこれを向こうまで走って抜けるだけだ。
あいやー！　水中から変な野郎が飛び出して来た！　くそー、伯爵もしつこいなぁ。こいつも素早いぞ、ぎえーやられちまったぜ。えーい、山羊などにかまってられるか。
次の場面で覚えていろよ。
射撃よーい。撃て！
ばきゅーん！
やったね。このルパン様をあまく見るんじゃねえ。

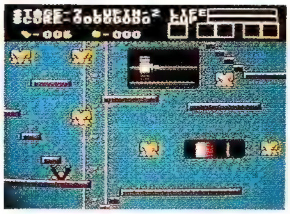
（ルパンメモ）
ローマ水道の上に来たら、山羊にかまわず素早く走り抜けること。ないしは敵を撃ち倒すかである。



どーでもいいけど長いなこの水道は。まだ終点じゃないのかよぉ。
げげ！　ハンググライダーに乗って空挺攻撃までしてきやがった。

STAGE・7

何とか生きて時計台にたどり着いたが伯爵はどこだ、早く出て来て勝負しろ。
また妙な奴がいる。なんだ今までの敵よりも動きが早いぞ！ 敵の動きについていけない？
ひえー、やられたー！　何発も被弾してしまった。もうエネルギーが残り少ない。早くやかんを見つけないと死んでしまう。
いっいかん、やられるー！
またしても死んでしまった。



（ルパンメモ）
このゲームでは3人までルパンがいるが、１度やられると次にそのステージの始めからやり直しとなる。ただし、壊した山羊はそのままである。

せっかく登ったのにまた振り出しかよ！　やってられないぜ、まったく。
では気を取り直してもう一度いくぞ。
えーい、敵の攻撃をかわすのも難しいわい。いかん。また被弾しだしたではないか。早くやかんを見つけなければ。てやー。よし、うまいぞ、やかんだ！
これでエネルギーが元に戻った。このまま一気に伯爵の所まで突撃だ。

（ルパンメモ）
伯爵は時計台の一番上にいて、オレ様の来るのをてぐすねひいて待っている。しかも指輪は伯爵とクラリスが各１個ずつ持っているので、一気に伯爵の所まで登るように。



「よぉ一伯爵！」
「ネズミめ､串刺にしてくれる」

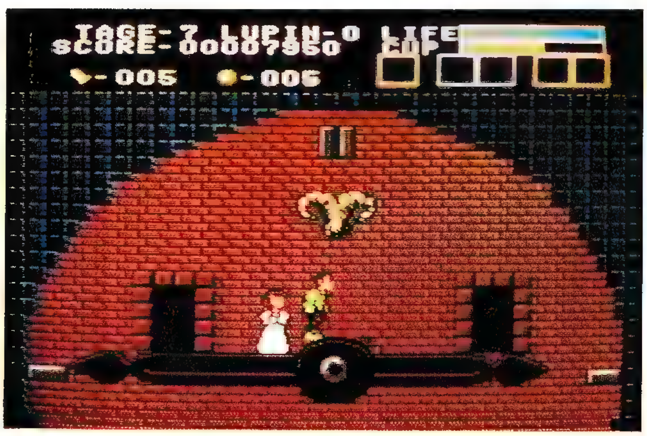
いよいよ大詰めだな。
チャンチャンバラバラ
くそー！　サーベルで切っても死なないぞ、じゃあしょうがないワルサーP38を使うしかない。
バキューン！
なんて奴だ?!　死なないではないか！

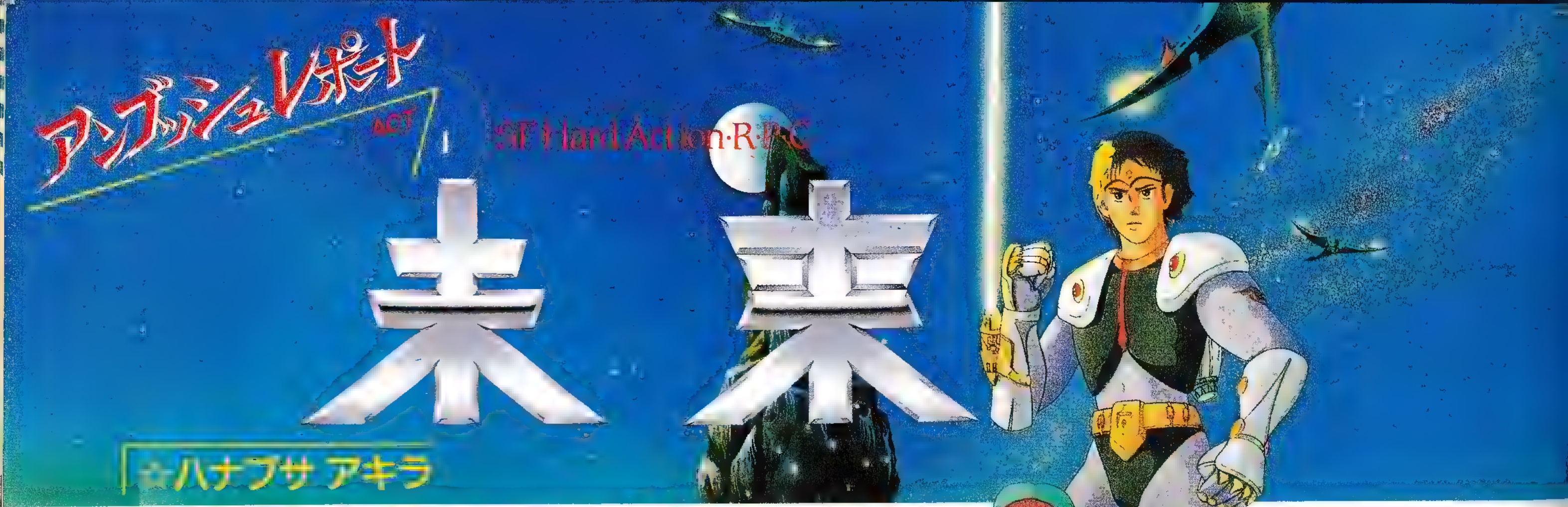


「ルパンそれで終わりか。ではこちらの番だな。死ね！」
うう、やられた。
「ワッハッハ！　愚かなりルパン、切り札は最後までとっておくものだ！」
くそー、このままでは勝ち目はない。どーしたらいいんだ？
うん！ そうだこの手があった。
「やーいカリ公、ここまでおいでー！」
「ふん、こざかしいやつめ」
ズンズンズン
かかったな伯爵！　（ルパン、伯爵の後ろへ回り込みそして振り返る）
伯爵、貴様の最後だ！
くそールパンめ！　うわー。
さぁ、クラリス最後の指輪を渡しておくれ。
これをはめればなにが出るかわかるぞ！

FIN

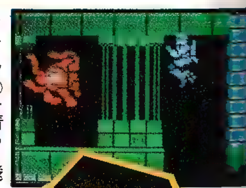
「これがお宝か！　オレのポケットにはちと大きすぎるなぁ。まさに人類の宝だな！」





地球での人類の歴史は終焉を迎えた。そして新たなる人類の歴史が刻まれる。
いま、移民の歌を聴け！





▶スーツⒹを着ると飛ぶことができる。

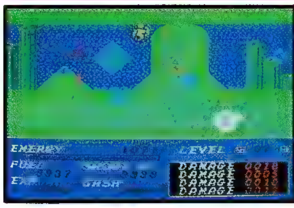


▶ほとんどはだかに近い自分の姿だ。



▲これが惑星1の地上に住むボス・アメーだ。

▼このひし形がステーションなのだ。



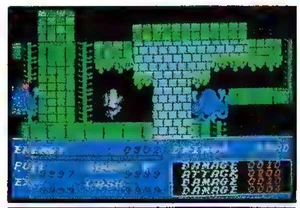
宇宙世紀Seven-Two-O

地球における人類の生命は絶たれ、宇宙への移住を余儀なくされた。次の移住予定地として、レインボー星雲にその運命が託されたが、レインボー星雲は、まったく異なった環境の6つの惑星と、それを統治する1つの惑星よりなりたって、完全に我我を敵視している。

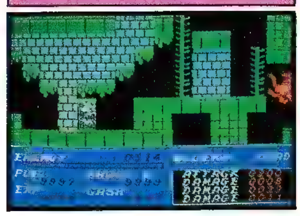
時の流れとともに疾走した謎のソルジャー。彼が5つのきらめきをもつアーマードスーツを見た時、その運命は変わった。未来へ……。



▲ここが地下へのワープゾーン。



▲地下はデカキャラの宝庫、こわい所だ。
▼ここは次の地上へのワープゾーンだ。



▼スーツⒹを着たところだ。



群れを組んで襲ってくる敵は、ちょっと強すぎるぞ！

人類の「明日の未来」を切り開くべく降りたったレインボー星雲。

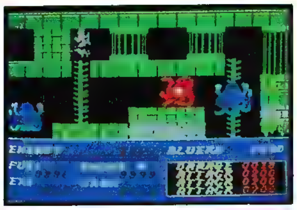
その時の格好ときたら、ノーマールな一般用宇宙服に武器はビームだけ。これだけじゃ、ほとんどはだかも同然。風邪はひかないが、これでどうやって戦えばいいんだョ〜/

考えがまとまらないうちから、数種類の敵がじわじわねちねちふわふわやってきた。しかも、みんな集団で……。このあたり完璧に、「横断歩道みんなで渡れば怖くない」と一脈通じるところがある。

まず最初に寄ってきたのが、ハサミ型のやつと、ふたをしたドンブリみたいなやつ。「ええい寄るな」とスペースキーでビームの連射攻撃、と思ったがビームが出ないじゃないか。画面上に1発飛んでる最中は弾が出ないなんてひでえ欠陥ビームなのだ。そうこうしているうちに、敵はガシガシ近寄ってきて人の身体を触り放題なことしてくれる。

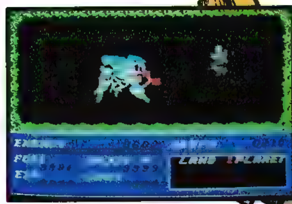
やめろ、このやろう、触るんじゃねえ、とわめきながら逃げようとするが、敵は集団で包囲網を作っていてなかなか逃げだせない。そんなことしていたら、エネルギーをぜーんぶ吸い取られちゃってあえなく死んでしまった。この間約1分。ひでえ話なのだ。

MSX2
メガロム
ザイン・ソフト
☎0794-31-7453
5,800円（発売中）



▲ドミンガと２匹のガルーカがいる。

だいたい、こちらがはだか同然１匹狼……あ、いや羊なのに、相手は、個々は弱くても集団だとかなり強いんだ。ちょっとゲームバランスが悪いというか、最初のセッティングが強過ぎる気もするのは、単にぼくが弱いからだろうか。



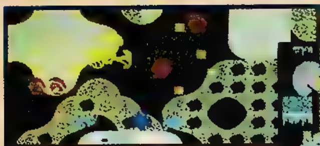
▲惑星①のボス・サイファだ。

が、生き残るためには、なんとしても戦わなくてはならぬ。敵が撃つ弾なんてかわしきれるわけがない。敵と擦れたりぶつかるの防ぐだけで一苦労なのだ。



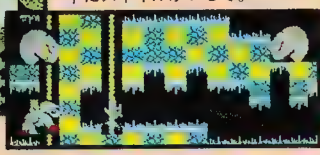
惑星全紹介

惑星—2



▲ここは惑星②の地上だ。

▼惑星②の地下、上にモール、下にスネイルがいるぞ。

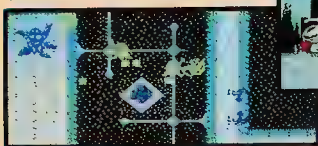


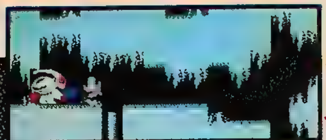


惑星２ボスキャラ・シェルだ

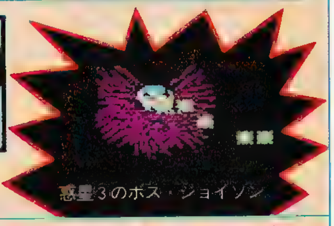
惑星—3

▼惑星③の地上。ニセのステーションがあるので注意。





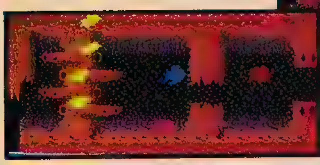
▲惑星③の地下、レプティルが目の前に！



惑星３のボス・ジョイソン

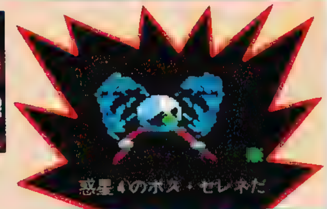
惑星—4

▼惑星④の地上。



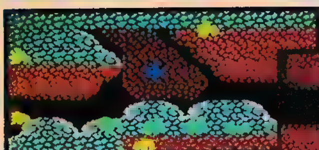


▲惑星④の地下にはグリフィンが。



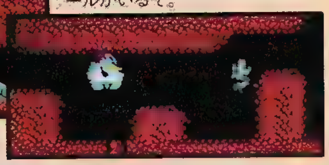
惑星４のボス・セレネだ

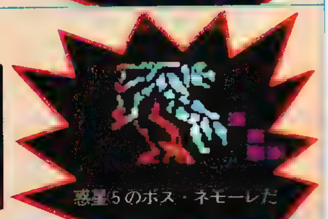
惑星—5



▲惑星⑤の地上。

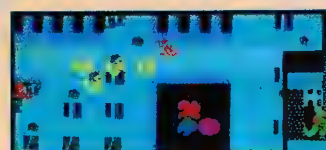
▼惑星⑤の地下、背後にクウィールがいるぞ。





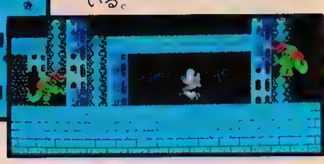
惑星５のボス・ネモーレだ

惑星—6



▲惑星⑥の地上だ。

▼惑星⑥の地下にはティンケルがいる。





惑星６のボス・マットラーだ

蚊のようにブンブン寄ってきて、しかも数が多すぎる。いったいどうすりゃいいんだ。これじゃ死んでばっかりだよぉ。

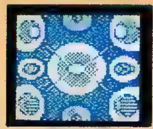
このとき気付いたのが、ステーションの存在だった。RPGの常として、必ず街や村など安息の地があるはず。そしてこのゲームではステーションがそれなんだ。ここへ行けばエネルギーの補給や武器を買うことだってできるんだから。そこへ行くまでは危険な戦いは極力やめることにしたのであった。私は賢い……。

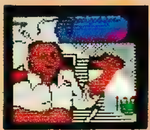


ハンセン以外のラリアートは邪道だ。卍固めは猪木じゃなきゃダメ。やはりジャーマンスープレックスホールドが芸術的で最高だ。あしたのジョーは真っ白になって死んでしまったのであり、ラオウももう蘇ってほしくないと思う。ファイティングスピリッツとこだわりを持って格闘原稿を誌面にたたきつけたい、そこんとこヨロシク！

ここはステーション








◀Energy エネルギーを回復させよう。

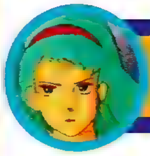
◀A・Suit バトルスーツショップだ。

◀Date Bank パスワードが表示されるのだ。

◀Exchange 敵の撃墜数をキャッシュに替えてくれる。

◀ここがステーションだ。

◀Burner バーニアショップだ。



危なくなったらステーションに逃げこもう

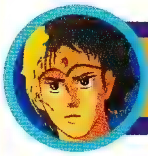
名もない敵ながら、ハサミ型のやつがもっとも嫌いだ。こいつはビーム1発じゃ倒れてくれない。ビームが連射できればいいんだけれど、それができない。だから、ビームを発射した瞬間から逃げる体制をつくらなきゃならないんだ、これはなかなかつらいものがあるぜ。しかも、敵は壁をすり抜けてくる。こんなのズルだよね。こんなことされたらほとんど勝ち目ないよ。こちらは安全地帯がないんだもんな、ステーション以外には。

敵を倒して、SHOOTPの数値が増えたところで、これをステーション内の両替屋へ持っていくと、その数値をまるごとお金に替えてくれた。

そしたらすかさずこの金を持ってエネルギー屋へ直行なのだ。そしてエネルギー充塡100％といきたいね。ここでは1GVでエネルギーが5補給できる。これはけっこう安いので助かる。続いて、燃料屋へ。ここでは1GVで燃料10とさらに安くなっている。

補給が終わってデータバンクへ行ってみた。ここで、パスワードをもらっておけば、万一死んでもその時のステータスからプレイできる。が、80GVはちょっとボってるよな。またかせぎが悪いから80もとられるんじゃ、ちょくちょく来るわけにはいかないのだ。

結局、この苛酷な世界を生き抜くにはこの周辺で敵と戦って、すぐに逃げるのがいい。



そして、地下へ…

必勝ステーション近場戦法というなんともしまらない名前の戦法ではあるが、これでレベルアップして、武器屋で売っていた高速針状ビームNeedleというちっとも速くないウェポンを600GVも出して買っていよいよ、ワープゾーンへ飛び込んで地下へと進んでいったんだ。

と、ここが地上に輪をかけてとんでもない地獄のステージだった。どれをボスにしてもおかしくないような、でかいやつばかり。こんな相手にNeedleじゃえらく役不足だぜ。こいつらと戦っていたんじゃほんと命がいくつあっても足りないよ。急がば逃げろ(?)の精神は絶対必要だぜ。ここで何度か死んだのちやっと、地上への出口を発見して、脱出したのであった。うう、苦しかった。



ボスキャラを倒して、次の惑星へ進むんだいっ！

地下から地上へ。しかし、そこはさきほどの地上とは違う。というのは、1つの惑星(PLANET)は地上3面地下3面からなっていて、最後の地下をクリアすると、その惑星を支配しているボスとのご対面とあいなるわけだ。

しかし、そこまでの道のりはまだ遠いんだよね。戦いかたはわかってきたんだけれど、いかんせん敵が多すぎる。データバンクを多用してじわじわと進んでいくっきゃないのかなあ。なにかもっと簡単な方法があるような気もするんだけど……。

でも、このじわ[illegible]わが[illegible]て[illegible]か、なんとかボスまでたどりつくことができたんだ。これはもう感激だったね。ボスキャラ・サイファと会ったときなんて敵だということを忘れて、握手したい心境だった（私は心が広いのだ)。

でも、相手はこんなぼくの心境わかろうともせず、攻撃してきて、ぼくはあっさりやられてしまった。

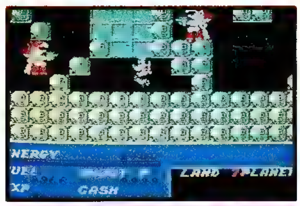
が、何度かのチャレンジの末とうとう倒すことができた。

キミもぜひこの苦労と感激を味わってくれたまえ。

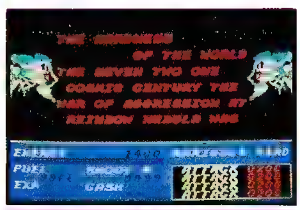
ではまた…GOOD LACK！

そしてラスト惑星へ


▲ラスト惑星の地上だぜ！


▲最後の地下にはMS DのAからDまでのアーマーが待ちかまえている。これは強い！


こいつが悪の支配者・カリ[illegible]ラスだ めちゃ強いぜ！


そして感動のエンディングが

アンブッシュレポート ACT 7.5

日本史年表

MSX
ロム(16K以上)
ストラットフォード
☎0488-85-5222
5,800円(発売中)

☆竹原　充





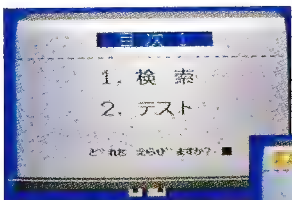
MSXは、教育用ソフトの宝庫なんだそうである。というわけで、教育用ソフトの使用記、いわゆるインプレッションをするわけだが、最初はボクもバカにしていたわけだ、こんなもん面白いわきゃないだろーが、と……。

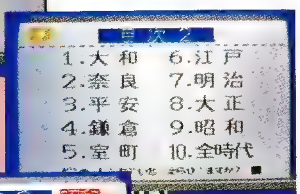
これは、ゲームソフトのりだ!!

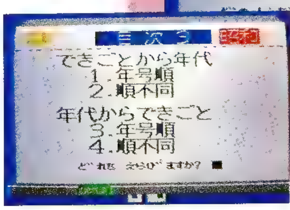
ところがいざやってみたら、これが面白いんだよね。というよりもあまりの面白さに、すぐに編集部中の人間が集まってきて、全員参加で解答の言い合いになってしまったのであった。

その結果は……秘密だけどね。

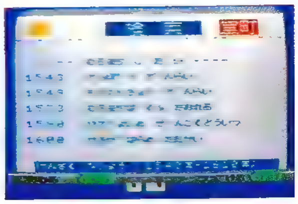
実際、やってみて分かったことだが、この教育用ソフトというやつ、ゲーム以外の何物でもないんだよね。このソフトの楽しみ方……というのも変な話だが、プレイというよりはマシじゃないかと思うのだが……は、葛飾北斎の赤富士をバックに、選択形式で表示される4つの解答の中から、プレイヤーは正解と思われる解答の記号を入力し、解答していくという形式。この形式自体は、非常にオーソドックスなQ&Aの形式で、こんなんで面白いかと、やるまでは思っていたのだが、じつはこれが、パソコンでやって初めて可能になった形式みたいなんだよね。つまり、テストの後などみんなで集まってテストの結果を言い合うような形式なんだけど、これがなかなか楽しい（もちろん答えがあっていた場合の話だが）わけだ。1人でやっても十分にアツくなれるが、みんなでやるとちょっとした大騒ぎになってしまうのであった。これは、たとえばカードで年号や英単語を覚えるやり方と、基本的には同じなわけだけれど、パソコンを使うことによってゲーム性が増した分、楽しみながら勉強に取り組むことができるのだ。将来的にはともかく、少なくともしばらくの間この方法は、勉強の1手段として、十分に有効性を発揮するに違いない。







↑テスト問題は各時代ごとに選んで回答することができる。全時代でも可だ。



その正体は何とデータベース!?

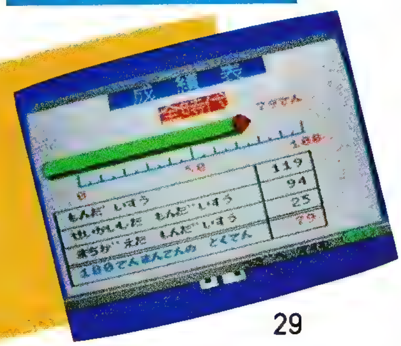
この、もろゲームというスタイルは、この「日本史年表」だけじゃなく、他の教科のソフトも全く同じ。みーんなパズル形式なわけだ。少なくともストラットフォードの教育用ソフトは、みんなこの形式みたいなんだよね。

もちろんソフトの中に、それだけを入れてるだけじゃ、わざわざソフトにする甲斐がない。このソフトでは、それに付随して検索機能もついているんだよね。ま、簡単なデータベースが内蔵されているというよりは、データベースが基本で、それに歴史データが詰め込まれているらしい。なもんだから、テスト後には、解答率を表示してくれる画面（解答率により鉛筆がニュウーッと延びていく）もついているし、各年号の一覧表示や、知りたい年号の検索もできるのだ。便利さでも仲々なソフトだ。





↑↓同じ問題を続けて2回間違えると、正解が自動的に表示されるのだ。



「写・画・楽」編

グラフィックエディターで夏をあそぼう！

いよいよ夏本番。暑さもピークだ。こんな日時にはクーラーはパソコンに任せて、海へ山へとリフレッシュしに出かけよう！



構成——安田 永

アウトドア派は夏を二度楽しめる！

しかし、パソコンファンならただ海や山へ行けばいいってもんじゃない。カメラを必ず持って出かけよう。もちろんそれは、思い出を残すためだけに、じゃない。パソコンファンなら、撮ってきたビデオや写真をパソコンに入力し、思い出を楽しく加工してしまおう。そんなときに便利なのがグラフィックエディター。今回は、日本ビクターの『写・画・楽』を使って遊んでみた。



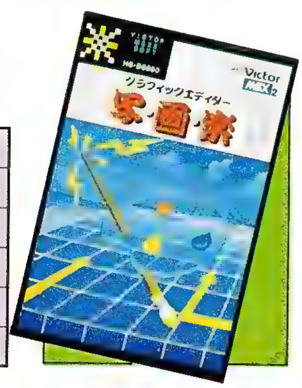
ＭＳＸ２　ＡＶパソコン「HC−95」
２ＣＰＵ搭載の高速パソコンだよ。

このソフト、ペイントソフトとしても良くできてるが、フレームグラバー（デジタイズ）機能の付いたパソコンと組み合わせるとさらに楽しく使えるんだ。しかもオマケとして「変形」や「合成」のソフトも付いてくる。

これを使いこなせばいろいろと変化のあるグラフィックスが楽しめるのだ。発売以来１年以上もたっているのにいまだに売れ続けているというところからも、このソフトの人気の高さがわかるね。

今回使用したハードは、日本ビクターのＡＶパソコン「HC−95」。でも、デジタイズ機能の付いたパソコンなら何でもＯＫだよ。あとは写真を画像として入力するためにビデオカメラも用意する必要があるね。それにマウスがあると、もっと便利に操作することができるゾ。ちなみに、ここで使った写真は、江の島で撮影したんだ。モデルはＴＯＭＯＫＯちゃんとＭＩＳＡＫＯちゃん。ルンルンギャル2人組だよ。

MSX2
3.5″1DD
VRAM128KB
日本ビクター
03-580-2861
12,800円(発売中)



今月の正しい趣味講座
『写・画・楽』編

1 さっそくやってみよう！

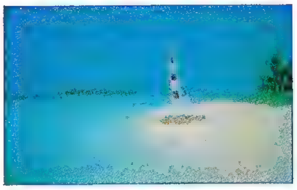


写真3　いかにも南の島って感じの写真ですね～。

まず、背景を入れ替えてみよう。写真1が画像取り込みをしたままの画面。背景の部分を黒で塗りつぶして移動したのが写真2。写真3を背景にして、「合成」のソフトを使って合体。あとは、背景に人物がうまく溶け込むようにすれば出来上がり。江の島が南の島に大変身だね。



写真2　ギリギリまで塗りつぶさないで少し余裕を残すのがコツだよ。



写真1　これは江の島の海辺のギャル2人。カメラを見ながら何を考えているのかな。

2 水着を着るのは海ばかりじゃない!?

海辺でほほえむ水着ギャル。彼女をアッという間に山の中へ行かしてしまおう。写真4の背景は江の島の海、これを写真5のロッキー山脈と合成しちゃえば山の中の美女の完成だね。



写真4　やっぱり水着は海が一番ピッタリしてるね。ポーズもなんとなく決ってるよ。

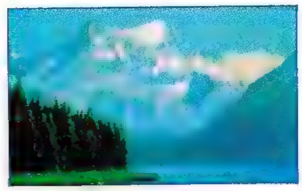


写真5　山といえばロッキー山脈というのは短絡的かな。でも美しい場所ですね。



写真6　ウーム、けっこうバッチリはまってしまいましたね。背景の選び方が良いんですね。こんな写真を彼女にあげれば大喜びマチガイナシ。

3 誰にでもできるウィンドサーフィン

写真7は、一見ボードセーリング風なんだけど、ちょっと変。そこで「変形（四角／四角）」というのを使って、角度の矯正をしたのが写真8。これを拡大して背景を黒で塗りつぶしたのが写真9。写真10と合成すればすっかりウィンドサーフィンだ。



写真7　ポールの角度や後のロープがウソっぽいですね。

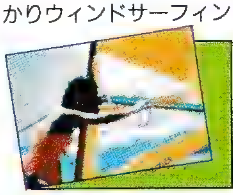


写真8　角度を調整したら、さまになってきました。

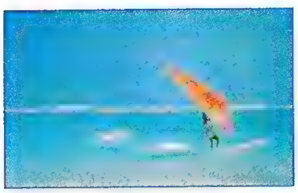


写真10　この背景にすれば本物ぽくなるかな。



写真9　画面を拡大して、背景を塗りつぶすと……。



写真11　もうすっかり本物のウィンドサーファーになってるね。本当にパソコンて便利な機械ですね～。

4 着せかえにチャレンジ！

コピー機能を使って、腕などからおなかの部分をつくると写真13のように今年流行のランニング風ブラスタイルになるね。さらに色を変えたのが写真14だ。色を変えるときは少しづつ気長にやるのがいいね。ぬり絵にならないように気をつけよう。



写真12　ワンピースの水着もなかなかいいのですけど。



写真13（横）おなかの部分をつくるとき、丸みがでるようにするのがコツだね。同じ柄でも色を変えると…。

写真14（下）



ヤッホー！！ P—18のBへ進んでね～。

協力
日本ビクター株式会社

THE カウント・ダ

それは「ガリウスの迷宮」から始まった！

ランク	ソフト名	ジャンル	メーカー名	価格
1	魔城伝説II ガリウスの迷宮		コナミ	4,980円
2	ディーヴァ		T&Eソフト	6,800円
3	大戦略		マイクロキャビン	7,800円
4	ドラゴンクエスト		エニックス	5,800円
5	覇邪の封印		アスキー/工画堂	7,800円

TALKトーク
急上昇「ガリウスの迷宮」の迫力にたじろぐ！

取材・構成　天利喜久代
イラスト　おぎわらけいこ

きっくん　全国からのデータを集計してみてホントびっくり。「ガリウスの迷宮」がほとんどのショップで一位になってんだよね。もっとばらつきがあるかと思ってたんだけど。

わたぼう　おもしろいものは、みんなよく知ってるってことかな。情報が早いんだよ。

コンコン　そうそう、新しいソフトの情報が入るとショップにすぐ問い合わせがくるんですって。

きっくん　どんなのを問い合わせてくるの。

コンコン　今月は、「メタルギア」「ルパン三世　カリオストロの城」「グラディウスII」「スーパーレイドック」「ドラゴンスレイヤー」ボウリングのゲームで「ダイナマイトボウル」それから「信長の野望　全国版」なんかが注目されているみたいね。

わたぼう　最近の傾向でシミュレーションゲームがクローズアップされているけど、「信長の野望」は、それに拍車をかける大きな戦力になりそうだ。

きっくん　これからシミュレーションゲームが伸びてくる可能性が高いからね。

わたぼう　ジャンルの話じゃないんだけれど、可能性というと、MSXのソフト自動販売機「武尊」のことをあげておきたいな。も



ウン TOP 20

創刊と同時にスタートしたこのページ。「予想どおり」の感がなきにしもあらずだけど、記念すべき創刊第一号のTOP1の座は圧倒的人気を誇る「魔城伝説IIガリウスの迷宮」に決定！

5月20日現在

ランク	ソフト名／ジャンル・メーカー名	価格
6	ウイングマン2 アドベンチャー　エニックス	5,800円
7	火の鳥 アクション・ロールプレイング　コナミ	5,800円
8	ロマンシア ロールプレイング　日本ファルコム	5,800円
9	がんばれゴエモン!からくり道中 アクション　コナミ	5,800円
10	ヤングシャーロック アドベンチャー　パック・イン・ビデオ	5,800円

ランク	ソフト名	ジャンル	メーカー名／価格
11	三國志	シミュレーション	光栄 12,800円
12	ファンタジーゾーン	アクション	ポニカ 5,500円
13	夢幻戦士ヴァリス	アクション	日本テレネット 6,800円
14	ホールインワンスペシャル	シミュレーション	HAL研究所 5,600円
15	アルカノイド	アクション	ニデコ 5,800円
16	うっでぃぽこ	アクション	デービーソフト 5,800円
17	雀聖	シミュレーション	ソニー 6,800円
18	エイリアン2	アクション	スクウェア 5,900円
19	ザナドゥ	ロールプレイング	日本ファルコム 7,800円
20	ヴィーナス・ファイヤー	シミュレーション	ビクター音楽産業 4,800円

アクション　アドベンチャー　ロールプレイング
シミュレーション　ホビー　パズル　ツール

っと気軽にソフトを買ったり書き換えたりできるといいんじゃないかって思うもの。

きっくん　あと、ショップの人にほかにどんなソフトが売れるかきくと、これがまたTOP20には入ってないんだけど、「日本語MSX-Write」や「MSX-DOS TOOL」「パーソナルユースのすべて」が毎月何本という安定ペースを保っているらしい。



わたぼう　ゲームだけじゃ物足りなくなったなんていう人は、ワープロしたり、プログラム作ったりというのを極めていってもいいんじゃないかな。自分のホビーのために利用するのもいい。

コンコン　最近はMSXユーザーも、ゲーム好き少年から、ツールを買い求めるアダルトな年代まで、幅が広くなってきたとショップの人も言っているものね。

きっくん　これからのビジネスツールの動きからは目が離せませんってところだね。



今月のソフト

大戦略 マイクロキャビン



「三國志」をはじめとしてMSXゲームでも最近シミュレーション・ゲームが注目されている。そこへタイミングよく飛び出してきたのがこの「大戦略」。

「大戦略」は、だれでもコマンダーになれて、自分の考えで戦争ごっこが展開するところが受けている。本物の戦争は怖いけど、自分の指令でレオパルド戦車が、ファントムが、思いのまま動かせるなんて、やっぱりスゴイって気がする。

相手の出方を考えて作戦を組み立てたり、相手のでかた次第で戦況が変化するところは将棋に似ているけど、将棋では味わえない臨場感が人気の秘訣のようだ。



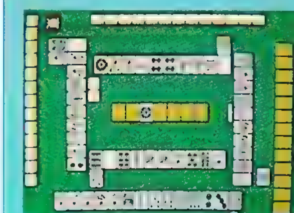
「三國志」に比べて廉価だし、まだまだ「大戦略」の人気は続きそう。「信長の野望」ももうすぐ出るし、シミュレーションゲームで戦争ごっこしてみよう！

今月のソフト

雀　聖 ソニー



「マージャンってどーしてこー人気があるんでしょ」というぐらいコンスタントに売れているのが「雀聖」。普遍的なおもしろさがあるんだね。



やっぱり年齢層は高めだそうだけど。ほんとのマージャンはメンツが４人集まんないとできないし、やればやったで夢中になって徹夜で囲んだりしちゃうものね。その点MSXのマージャンゲーム「雀聖」は一人でOKだし、まあ夢中になって徹夜しちゃったりするのはおんなじかもしれないけど。



ところで雀聖というのは中国の歴史の中で語り伝えられてきた幻の雀士たちのこと。その雀聖を向こうにいざ勝負。

★協力店リスト☆

ニューメディアツクモ札幌	札幌市中央区南２条西３丁目　札信ビル	☎011-241-2299	ウエムラオーディオ	小田原市城内2-21	☎0465-23-3591
YESそうご電器	札幌市中央区南２条西３丁目	☎011-214-2811	システムインナカゴミ甲府	甲府市丸の内2-4-20	☎0552-28-3333
いわきマイコンショップ	いわき市平４丁目22-12	☎0246-23-0513	メルパII	浜松市大蒲町85-11	☎0534-64-8412
Ｊ＆Ｐ渋谷店	渋谷区道玄坂2-28-4	☎03-496-4141	栄電社テクノ名古屋１F ホビーフロア	名古屋市中村区名駅4-22-21	☎052-581-1241
Ｊ＆Ｐ町田店	町田市森野1-39-16	☎0427-23-1313	ジャスコ岡崎店/パソコンフロア	岡崎市康生通西2-20-2	☎0564-21-0211
Ｊ＆Ｐ八王子店	八王子市旭町1-1 八王子そごう７Ｆ	☎0426-26-4141	パソコンショップシグマ	名古屋市中区大須3-30	☎052-251-8334
西武百貨店池袋店 コンピュータフォーラム	豊島区南池袋1-28-1	☎03-981-0111	Ｊ＆Ｐ京都寺町店	京都市下京区寺町通仏光寺下ル 恵比須之町549	☎075-341-3571
株式会社COM	千代田区神田佐久間町1-8-4 ニュー千代田ビル	☎03-251-8951	ニノミヤムセン本店	大阪市浪速区日本橋4-11-4	☎06-643-2038
九十九電機㈱７号店	千代田区外神田1-9-9	☎03-253-4199	Ｊ＆Ｐテクノランド	大阪市浪速区日本橋5-6-7	☎06-634-1211
丸善無線電機㈱本店	千代田区神田佐久間町1-6-4	☎03-255-4911	ＣＳＫ	大阪市北区梅田1-1-3 大阪駅前第三ビルＢ1	☎06-345-3351
真光無線㈱	千代田区外神田1-15-16 秋葉原ラジオ会館6F	☎03-255-0450	Ｊ＆Ｐ和歌山店	和歌山市元寺町４丁目４番地	☎0734-28-1441
ロケット本店	千代田区神田佐久間町1-14-1	☎03-257-0606	ベストマイコン岡山	岡山市中山下1-10-20 ジョリービル３Ｆ	☎0862-23-7107
マイコンベース銀座	中央区銀座1-8-21	☎03-535-3381	ベストマイコン福岡本店	福岡市中央区天神1-9-28	☎092-781-7131

嵐を呼ぶ　新連載

明日なきジョーの明日のMSXを考える

田嶋秀秋

やっぱり家電業界さんはすごいよね

まず最初に言っとくと、MSX2は、従来のパソコンのヒエラルキー（階層秩序：まあ偉い順番というか）を変えるものではないんだよね。だって、ファミコンが16ビット機もぶっとんじゃうようなグラフィックの速さで、ゲームという分野のトップに立ってしまったような飛び抜けた部分をMSX2は持ってないからね。

ではそのMSX2で、A1に代表されるものの何が新しいかといえば、『ユーザーオリエンテッド』（消費者が神様です）の思想の上に立って発売されたものだからなんだよね。つまり消費者が、この値段、この機能、このデザインでなら買うだろうって、先に価格と内容を決めて、それから努力をして生産コストを下げて、この価格で売り出したというのが画期的なんだ。

もっともこれは家電の世界ではとっくにトーゼンのやり方なんだけれど、ハチミツよりも「甘ーい」このパソコン業界の体質では、どこも踏み切れなかった。それを松下さんが、「ほな、やりまひょ」ってんで価格破壊をおこなった。ソニーさんも三洋さんもその尻馬に乗っちゃってさ。やっぱり家電業界さんはやってくれまっせ。

だけど、ゲームマシンとしてのMSX2というのは、ディスクドライブを2万円台で出すような、さらなる価格破壊をやらない限り、ヤバイんじゃない？そうならない限り、ゲーム機としてファミコンを上回るような魅力はないよね。

MSXって拡張性にとんでるんだぜ

では逆に、ゲーム機以外の使い方を考えると、MSX2にはひとつの可能性が想定できる。

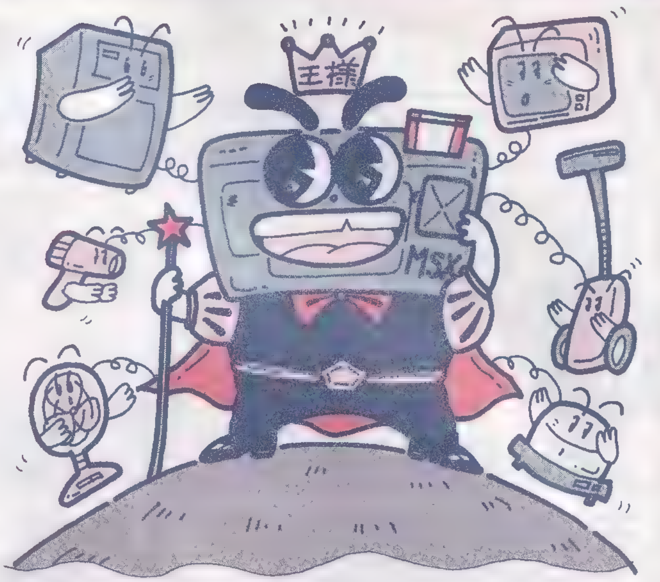
家庭用端末。(ここでスポットライトがあたる。拍手と歓声)これに関してMSX2は、別のヒエラルキーの頂点に立つ可能性が開ける。少なくともPCシリーズなんかよりもこの点だけは勝っている訳だ。ケガの功名かもしれないが、共通規格ということで開放されたスロットが幸いしてるね。

松下さんやソニーさん、三洋さんが、今後MSX2を売っていきたいと考えているなら、自分のところの家庭電化製品すべてに、MSX2のパソコンに接続できる新しい共通規格の専用端子をつけるべきだよね。すべての家電がMSX2で制御できるようになった時、はじめてホームオートメーションが実現する。そうこなくちゃ。

それでMSX2がすべての家電につなげられるようになれば、最低5千万台くらいは、かーるくいっちゃう市場になるからね。つまり今のテレビと同じような位置にパソコンがくる訳だ。

たしかに今はゲームマシンだけど、家庭用の端末としてみればトップに立てる局面だって想定できるわけだから、ゲームマシンとしてだけの面を追わないで、他もやってほしいわけ。

そういう目でみると、周辺機器が何しろ高すぎるね。だから周辺機器の方も価格破壊をおこなって、たとえば本体のMSX2パソコンは従来の三分の一の値段であると。それなら周辺機器もすべて三分の一の値段にして出したらどうだろう。通信用のモデム、8000円。ワープロソフト、7000円。プリンター、1万2000円。というふうにね。そんな値段で出したら、いま8801使ってる人でもキラクにMSX2を買い足しちゃうもんね。こりゃ大ブームになりまっせ。



MSXはゲーム機じゃない！

それと、これはバカな話だけど、MSXの盛り上がりが第二次ファミコン（ブーム）になると思っている人もいるようだね。とくに何も知らないオジさんたちは。しかしアングルが違うんだよなー。ゲームが主体になってるうちは、ファミコンを抜くことは100％ありえませんね。まあMSX2が定価1万4800円で出れば話は別だけど松下さんやソニーさんも慈善事業じゃないので、そりゃやらんでしょ。

ぼくの、ソフトショップ店員としての希望を言えば、ちゃんとしたディスク内蔵で定価4万9800円ぐらいのMSX2が出て欲しいわけです。

そうすれば今まで売れなかったディスクのソフトも売れるようになるし、しいてはMSX2の可能性を再認識することになるんだからね。

田嶋秀秋 PROFILE

首都圏下の某ソフトショップ店員。28歳。そのするどい意見はパソコン業界編集者をうならせている。

グフフ、ここへ来てしまったキミはナ、ナントP118のQ6へ進めるのだよ


もで郎くん りん子さん
MSX HOWTO パソコン通信
原 松木先生
絵 ぱよめさん
今どきの中学生 パソコン通信のひとつも やってなくっちゃね.と 僕.もで郎君は考えた訳.
4F パソコン・ゲーム
3F ワープロ
えーと パソコン通信を始めたいんですけど何が必要なんですか?!
そーだね まず パソコンとモニター プリンター・RS232C基板とモデムかカプラー あと通信ソフトでしめて 50万くらいだね
ご 50万円!!
でもね もっと安くていい方法があるんだよ!! そりはね…
ずいっ
ドドーン!!
うへ〜えっ
MSXパソコンとザ・リンクスモデムを使いたまへ!!
なる程! 日本テレネットのザ・リンクスモデムとMSXパソコンの組み合せならTVをモニターに使えるし高いソフトやめんどうなカプラーもいらないんだ!!
お年玉の残りで買えちゃった!!
ザ・リンクスなら入会と同時に開局出来るぞ! 手軽にパソコン通信が楽しめるよ.
THE LINKS MODEM
MSXにしま〜す!!
★この組み合せで約5万円!! 実際はもっと安いぞ!!
広がるね. A1コンボとかいってえ!!
●Panasonic MSX2 FS-A1 RAM 64K VRAM 128K
●THE LINKS MODEM MSX共用 (32K以上)



エヘヘ、P118のFがキミを待っているよ。

CMでつづるMSX Vol.1 キングコング登場!

文／小林　智

ＭＳＸが提唱され、最初の製品が出荷されたのは1983年11月のことだった。それ以降、各社から続々と新製品が発売され、もちろん大々的な宣伝合戦も始まったことはいうまでもない。

その中でも特に目立ったのが、何かとライバル視されている松下電器とソニーだった。

松下電器から発売されたＭＳＸのネーミングはなんとキングコング！　コマーシャル用のキャラクターも、もちろんキングコングだった。そう、あの怪獣映画の大スターで、怪獣王の名を賭けてゴジラと戦ったこともあるキングコングその人(？)である。

このときのＣＭキャラクターのキングコングはスーツメーション（ぬいぐるみのことを最近はこう呼ぶ）で演じられていた。そのモンスター・スーツを作ったのは、なんとハリウッドの特殊メイクアップ・アーティスト、リック・ベイカーだったのである。

リック・ベイカーという人は猿に魅せられた男として有名な人である。この人が最初に作った猿はジョン・ランディス監督のデビュー作「シュロック」に登場する主役の猿だった。このときは監督のランディスに猿のメイクアップをほどこしただけだったが、ベイカーは次に大作「キングコング」でコングのスーツを作り、自ら演じている。このときは実物大のコンピュータ制御のコングばかりが宣伝されたために、ベイカーの仕事はほとんど無視されるという結果になってしまった。

このとき「キングコング」を作ったプロデューサーはディノ・デ・ラウレンティスという人物で、ベイカーはこの人物にかなり腹にすえかねたものがあったらしい。それというのも、次にベイカーはランディス監督の「ケンタッキー・フライド・ムービー」に、その名もディノという猿を作って出演、大暴れをしているからである。

その後、ベイカーは「スターウォーズ」の酒場のシーンに登場するモンスターを作り、一躍ハリウッドにその名をとどろかせることになる。「スターウォーズ」以降はさまざまな仕事を手がけているが、中でも有名なのはジョン・ランディス監督の「狼男アメリカン」と「スリラー」の狼男変身メイクアップだろう。特に「スリラー」ではマイケル・ジャクソンを変身させてしまったために、かなり話題になった。

しかし、なんといっても猿に魅せられた男。ＳＦコメディ「縮みゆく女」に登場する猿をはじめ、松下電器の広告用キングコングのモンスター・スーツと同時期に「グレイストーク／ターザンの伝説」で本物と見まちがうばかりの猿の群れを作り上げ、大いに話題になった。そればかりか、東洋の生んだ猿のヒーロー孫悟空を作り（宝焼酎純のＣＭ用)、人妻をまどわす猿を作る（大島渚のフランス映画「マックス・モン・アムール」)というみごとな仕事をしている。

猿に魅せられた男リック・ベイカーはこれからもさまざまな猿を作っていくだろうが、松下電器の広告のための猿を作ることはもうなさそうだ。昨年の暮れに松下電器のＭＳＸはキングコングからＡ１へと世代交代をしているためだ。

というところで、次号はあの松田聖子ちゃんのＣＭで話題になったソニーのお話をしよう。





ALUMII SÁTEAUX の

PILL BOX TALES

★薬箱のおハナシ★

やっほう！はぢめまして、わしがMSX応援団専属になっても、びんぼぼがなおらないイラストライター佐藤だ！よろしくなっ!!

さて、へき地に住んでるわしにとっては、情報を集めんのも、結構、大変だったりすんの、これが。そしてっ今ハヤリのパソコン通信をはじめたわけ。

このパソコン通信、よその人がどんな風に利用してんのか調べてみたら、いろ――んな人達がいろ――んなことで活用していたぞっ☆

以下はみんな THE LINKS「ゲームらくがきボード」に送られてきたものからみつけたんだぜっ。



何か質問とかこんなことやってとかとかのお手紙を待ってるよ～ん



What's CAI

Vol.1千葉市教育センター

取材・構成／
松原ななえ・奥　和宏



←レポーターのななえちゃん。

「市長がわけの分からないものに予算をつけたのは、市の歴史始まって以来だ」と、千葉市教育センターの藤原伸庸、志村修両先生は自慢気に語った。「わけの分からないもの」とは、教育用のソフトウェア——オーサリング・システムのことだという。

市の予算で学校教育用の備品を購入するとなれば、本来ならば見本となるべき機器を市長のもとに提出して、しかるべき審査を受けなければならない。ところがソフトウェアの場合は、ちょっとやっかいだ。そもそも手に取ってさわれるものではない。ハードウェアであれば審査の方法もあるが、ソフトでは手の打ちようがない。結局、教育委員会の説明を信用してハンを押すことにしたのだそうだ。

CAI（コンピュータ・アシステッド・インストラクション＝コンピュータを利用した教育）ブームといわれるようになって久しい。ことに最近では、教室へのパーソナルコンピュータの

教材開発はひきうけた

☆

自作のツールプログラムではりきる教育委員会

導入も本格化しつつある。千葉市に限らず、積極的にコンピュータ教育を進めて行こうとしている地方自治体は多い。MSXを導入している学校も少なくない。千葉市の場合は、まだ本格的な利用は始まっていないようだが、市内に165校ある小・中学校すべてにMSX2を導入することが決定している。記者が千葉市教育センターを訪れたのは、このような事情があったからだ。

教育用パソコンの条件

総武線西千葉駅から時間にして10数分。たどり着いた教育センターは、セピア調の真新しい建物だった。聞けば、昭和59年に完成したばかりとか。千葉市教育センターという名称も、この新庁舎が完成した時点で変更になったものだそうで、それ以前は「千葉市立教育研究所」と呼ばれていたのだという。なるほど、新しい器に新しい技術というわけなのだ。千葉市のCAIに対する思い入れが、こうした事情からもなんとなく伝わってくるような気がする。

同センターが、ソニーのMSX2を45台導入したのは、昨年の3月のことだ。センターの完成が3年前で、CAI機器の導入が昨年。あまり時間の隔たりはないように思えるが、これがそうでもないらしい。センターを設計した時点では、まだパソコン教室を設けるつもりはなかったらしく、現在パソコンが置かれている部屋も、もともとLL教室として使われる予定だっ

ヤア、派手好きのキミの行くところはP118のQ5なのだよ。

たのだという。急激な勢いで変わりつつある学校教育を、象徴するようなエピソードではある。

たくさんあるパソコン・システムの中で、MSX2が選ばれたのには、いくつかの理由がある。中でも最大の決め手となったのは、互換性の問題だ。メーカーの名前を気にしなくても、MSXのマークさえついていれば、ソフトを共用することができる。周辺機器もつなげることができる。地方自治体レベルで機材を購入する場合に、この利点は大きかった。

もう1つの大きな理由は、MSX2が様々な映像関係の周辺機器——つまりVTR、ビデオディスク、テレビフォト・システム、などをサポートしていることだった。CAIを考えた場合、パソコンのグラフィックス画面だけでは十分な情報を伝えることができそうもない。そこで、ビデオや写真の映像を利用することが必要になってくる。その意味でMSX2は理想的だった。

また、専用のモニターを必要とせず、家庭用のテレビに接続すればそのまま使えるというような手軽さや、販売価格の安さも、大きなポイントとなったようだ。

MSX2が45台

千葉市の学校のモデルケースとして整備された教育センターの専用教室には、45台のMSX2がズラリと並んでいる。生徒1人分の設備は、パソコン本体、TVモニターのほか、データレコーダ、フロッピーディスクドライブ、プリンタ、トラックボール……といったフル・システム。その上、教室の天井には映像情報（UHF波）の送出用のアンテナが設置されていて、VTRやビデオディスクなどで再生している映像を、各自のモニターに飛ばすことができるのだ。

ついでに書いておくと、現在データレコーダはほとんど使用していないため、実際に学校に入るシステムからは省くとか。また、トラックボールの代わりにマウスを採用することも、既に決定しているという話だった。

教材開発は まず環境作りから

さて、千葉市教育センターの最大の自慢は、冒頭にも出てきた独自のオーサリング・システムである。オーサリング・システムとは、教材用のプログラムを開発するための支援ツールのこと。日本語では、教材作成支援システムなどと呼ばれている。必ずしも適切な例とはいえないが、デバッガとか逆アセンブラとかいったソフトと同じように、プログラム作りの強い味方となってくれるのがオーサリング・システムなのだ。

「自分で使う教材は自分自身の手で」という考え方が、オーサリング・システムを生み出した。パソコンに強い先生は必ずしも多くない。そこで、プログラムなどは1度も作ったことのない先生が、自分の教材を独力で開発できるように、と考え出されたのがこのシステムなのである。

オーサリング・システムなどというものは、ハードメーカーなりソフトメーカーなりが開発するのが普通だ。ところが千葉市教育センターでは、これを自分たちの力で作ってしまったのだ。もっとも実際のソフトウェアの制作に当ったのは、ストラットフォード・コンピューターセンターというソフトハウスで、それにいろいろと注文をつけたのが千葉市なのだけれど、このソフトの表書きには、まぎれも



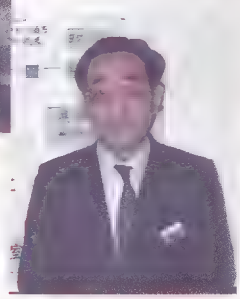
⬆とても情熱的な志村先生。

⬇MSX2が45台並んだ専用教室は、同センターの自慢の一つだ。





⬆教育センターの所長の村杉先生。



⬆システムを考える藤原先生。

なく「著作＝千葉市」と出ている。日本広しといえども、教育用のソフトウェアの著作権を持っているのは千葉市だけではないかと思う。

著作権を持っているおかげで、千葉市はこのソフトで作ったプログラムを自由に配布することができる。つまり、千葉市中の学校の先生に、自分たちで作ったCAI教材を無料で提供することができるのである。もちろん内容を改造することも可能だし、おおっぴらにバックアップを取っておくこともできる。

竹園東から得た教訓

「CAIを始めようと思った時に、筑波大が古くから授業研究を行なっている竹園東小学校を訪れたんですよ」と、この間の事情を説明するのは、藤原先生。「そうしたら向こうの教頭先生が『おやめになった方がよろしいですよ』とおっしゃるんです。『1時間の教材を作るだけで何百時間もかかりますよ』ってね」

こうして、まず教材を開発するための環境から整備していく必要があることが分かってきた。すなわちオーサリング・システムの開発である。また、いくらシステムがあったとしても、やはり現場の先生には教材を作成するための時間のゆとりがない。そこで教育センターが教材の開発を受け持ち、それを各学校へ配布するという構想が生まれてきた。

センターで作り出された教材（これをサンプルプログラムと呼ぶ）は、そのままでももちろん使えるが、各教師が自分の指導法に合うように改造していくこともできる。この時点でオーサリングソフトを利用すれば、教師の負担はそれほど大きくなくてすむ、というわけなのだ。

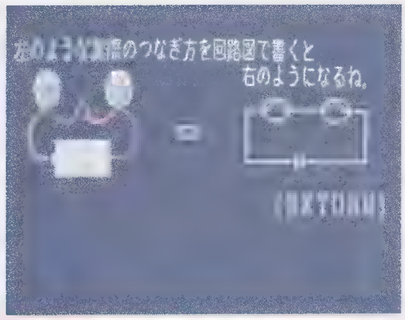
同センターがこれまでに開発したサンプルプログラムは、小学校の算数・理科、中学校の数学・英語・理科の計27本。今後もさらに開発を続け、5年計画で267本の教材を揃える計画だという。「これで、小・中学校9年間の教材はほぼ完備」というから、5年後が楽しみだ。

ところで、ソフトウェアばかりでなく、同センターでは「コピーロボ／CAI 3500」なるハードウェアも開発してしまった。ひとことで言えば、これはプログラムのダビング機で、先生が持っているマスターディスクをセットすれば、次々と生徒用のフロッピーができあがってくるというものだ。

このほかに、成績処理の機能もある。授業が終わった後で全員のディスクを回収してきてセットすれば、クラスの成績をまとめて集計してくれるのだ。

大切なのは教師の意識革命

ところで、あたりまえのことなのだが、オーサリング・システムさえあれば教材ができるというわけではない。さらに言えば、教材さえ揃えば授業がうまく進むとも限らない。大切なのは、教師個人個人の教育に対する態度であるはずなのだ。というわけで、「CAIを授業に取り入れること自体に、それほど大きな意味があるわけではありません。大切なのは、コンピュータを使うことによって先生の意識革命が始まることです」という、志村先生の言葉を紹介して結びの代わりとしたい。この言葉は、教師のコンピュータアレルギーの解消などというちっぽけな問題だけではなく、教育そのものの本質に関わってくるものだと思う。



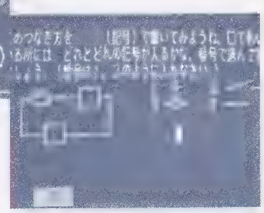
⬆画面で説明されると、とっても分かりやすい…！

⬇[illegible]オーサリング・システムについて説明を受けるななえちゃん。





⬆千葉市が著作権をもつ教材開発支援ソフト


⬆理科の教材用ソフトだ。



この夏に向けて、各社が㊙にしていたMSX2の新作が、ビ[illegible]ユータショウに大量出品するという情報を受けた。

[illegible]

年末にA1を発売したパナソニック[illegible]って、さまざまな機能をA1に持たせたデモンストレーションを行なっていた。

A1コンポとは？　知らない人に説明してみよう。[illegible]A1に、ワープロ・プリント機能を[illegible]-PW1、連文節一括変換もで[illegible]A1に通信をさせてしまうFS-CM820。これは、パソコ[illegible]セスできちゃうという涙もんの[illegible]メカを補強し、ゲームもビジバシできちゃうディスクシステムFS-FD1。標準価格は嬉しさ10倍の44、800円。その[illegible]ちゃうA1テロッパFS-UV1。A1でシンセを演奏できちゃうFS-CA1。などもあって、ゲームばかりやっているとつまらなくなってしまうほど、充実しちゃっているんだ。

[illegible]教えてくれて、実際、触ってみたけど、[illegible]できてしまう。これには、はっきり言って感動してしまったのです。



➡このように、キレイなお姉さまがみなさんに[illegible]



⬅お[illegible]所の[illegible]グルから[illegible]真剣にA1コン[illegible]いる[illegible]それほど[illegible]もしろい。

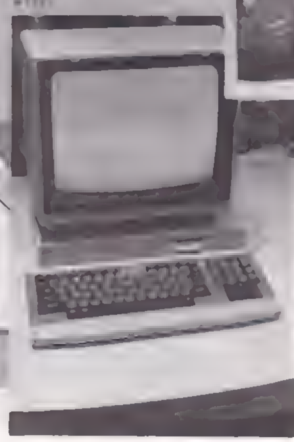




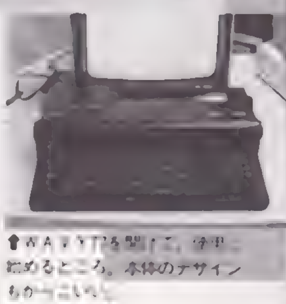
➡サンヨーのブースに行くと、このようにお姉さまが[illegible]



⬇会場で唯一出品されていた、WAVY77。これは、[illegible]



⬇教育LANシステム[illegible]



⬆WAVY77を[illegible]ところ。本体のデザインもかっこいい。

次はサンヨーのブースに潜入。写真を見れば、すぐに分かると思うけど、教育LANシステムについてデモンストレーションをしていた。ここに並んでいたハードは、パソコン通信の機能を強化したWAVY25FK。標準価格は125、000円だけど、ディスクも装備されていることを考えると安い。またその他には、ワープロとして充実した機能を持ったWAVY77。これは、ワープロ機能はもちろんディスクシステムも内蔵され、さらには、RAM64KB・VRAM128KBを搭載しているから、ワープロからゲーム、通信までできる。こんな嬉しいメカの価格は標準価格138、000円。ちょっと高い気がする人もいるかもしれないけど、お買い得なのは、確かだ。

それに、今回は展示されていなかったけど、WAVY23が最近発表された。標準価格が驚くなかれ32、800円。このWAVY23は、独立したテンキーを装備し、グラフィック機能も[illegible]た本体のデザインも[illegible]、めちゃかっこいい。サンヨーさんでもお姉さまがやさしく教えてくれて、うれP―!!





最後は、ヒットビットでがんばっているソニーに潜入。

まず最初は720KBの大容量のあるフロッピーディスクドライブ(HBD-20W)。標準価格は、44，800円。このディスクドライブは、楽にディスク版ソフトを使いこなすことができ、さらには拡張用ディスクドライブとして使うことができるスグレもの。



←広辞苑をディスク化したソフトのデモンストレーション。MSXでこんなこともできる。



↑[illegible]ている新作ソフト[illegible]さしい[illegible]優し[illegible]れた

また、モデムと通信ソフトをMSXで初めてドッキングさせたHB-T7。これは、電話線につなぐだけで、通信ができちゃう。

オートダイヤル/オートログイン/アップロード/ダウンロードなどの機能で、操作も簡単なのだ。もちろん、ロムのゲームもできる。これで、標準価格が59，800円はとにかく安い!

さらに、ヒットビットプロ、HB-F900標準価格148，000円と、AVクリエーター標準価格64，800円がセットになって、デモンストレーションをしていた。このコンビだと、ソニーが誇る業務用のビデオ編集ノウハウを実現させることができ、いままでできなかった高度なビデオ編集が可能になる。プロの世界でよく使われるビデオ編集に不可欠なフェードイン/フェードアウトも簡単にできるすっごいメカだ。

そんなことも、ソニーのキレイなお姉さまが優しく教えてくれたんだ。そうそう、ビジネスソフトもたくさんあって、どれもスグレソフトだったのだ。



➡CD-ROMシステムによって電話番号、住所、企業名、業種等の情報が簡単な操作で得られるのだ。


MSX FROM IREM
Super Lode Runner
スーパーロードランナー™
頭脳と友情で戦え！
ユニークなオリジナル・キャラクターが君をおそう。
全ステージを制覇するのは君の頭脳と友情パワーだ!!
1PLAY セレクト・ステージ
全セレクト・ステージから好きなラウンドをセレクト！しっかり基本をおぼえよう！
チャレンジ・ステージ
アイレムから君に挑戦！君は何ラウンド制覇できるか？
2PLAY セレクト・ステージ
気の合う友達と2人でプレイ。お互いの友情と協力がなければクリアはむずかしい！ロードランナーがますます魅力ギッシリ！
'87 7月、新発売！
MSX 2
IM-03
¥5,800
© 1987 IREM CORP. Licensed from Broderbund
MSXは、アスキーの商標です
Innovations in Recreational Electronic Media
irem
アイレム販売株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9
☎06(534)1060

HAL Laboratory

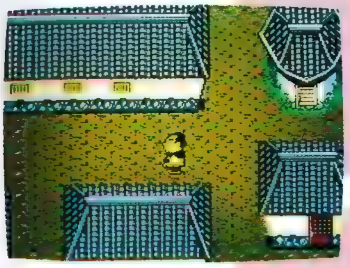
ゲームの囚人PART II

大波乱



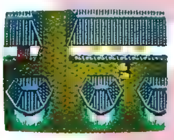
近日発売

ずっこけやじきた隠密道中



思わずニコニコ、江戸を離れたやじきたが笑いふりまく隠密道中。きつねや虚無僧が襲いかかってくるなかで、悪大名の証拠あつめに東海道中、東へ西へ。農民、町人を救うためずっこけやじきたは、大奔走だ。勘をはたらかせ、証拠をあつめる。君のインスピレーションを、江戸時代がまっている。



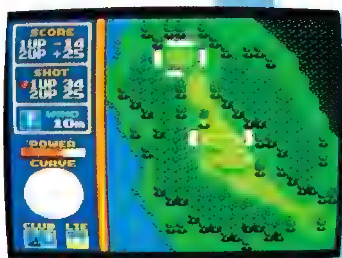


HM-026

定価 ¥5,600

MSX2 MEGA ROM

ホール・イン・ワン スペシャル



実践的難コース、ゾクゾクのゴルフゲームの登場だ。その名もホール・イン・ワン・スペシャル。距離、風向き、球筋とすべてがリアルに再現された。プレイ内容も、ストローク、トーナメント、マッチプレイと君の選択しだいだ。鮮やかな景色にみとれてないで、スーパーショットでプレイスタート。





HM-022

MSX2 MEGA ROM

定価 ¥5,600

メインRAM64K/VRAM128K

※MSXはアスキーの商標です。

好評発売中

迷宮神話 HM-023 定価5,600円 MSX2 MEGA ROM

ブルマイティー 危機一髪 HM-024 定価5,600円 MSX

機動惑星スティルス HM-025 定価5,600円 MSX

株式会社HAL研究所

〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F ☎03-252-5561代


COMPILE
魔王降臨
魔王ゴルベリアス
GOLVELLIUS
BY PAC FUJISHIMA
魔王の谷
コーラスの洞窟
7月下旬発売予定
MSX MSX2 MSX 1のメガロムRPG
¥5,900
MSXマークはアスキーの商標です。
メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

シミュレーションゲーム MSX2

大戦略

レオパルド、ヒューイコブラ、F-16、そして司令官はキミだ!

- 現代戦を想定した作戦・戦術級の本格ウォー・シミュレーション・ゲーム!
- いままでのコンピュータ・シミュレーション・ゲームの概念を打ち破る、迫力あるビジュアル戦闘シーン

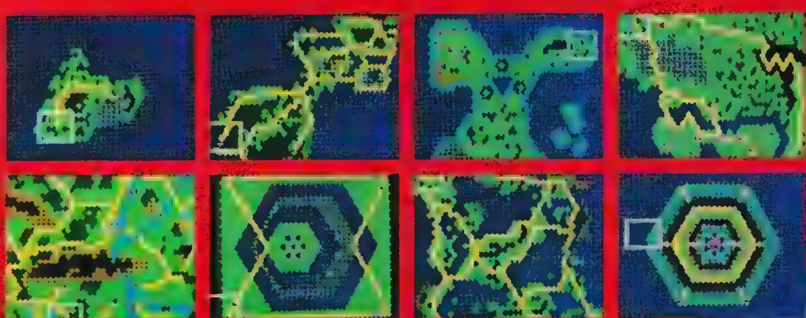


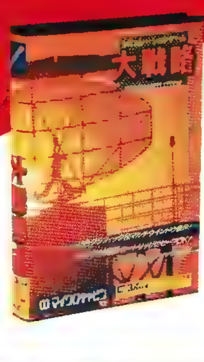


- レベルに合わせて選べる16種類の戦場マップ
- 気軽にゲームの中断・継続ができるROMシミュレーション・ゲーム初の、新データ・セーブ/ロード機能
- 美しくわかりやすいグラフィック・マップ

Strategic Simulation Series

Strategic Confrontation





発・売・中・!!

MSX2 S-RAM付
MEGA ROM版 ¥7,800
(要VRAM128KB以上)

※MSX2以外の機種は㈱システムソフトより発売されています。

響子がとどけます、夏色の風。



アドベンチャーゲーム

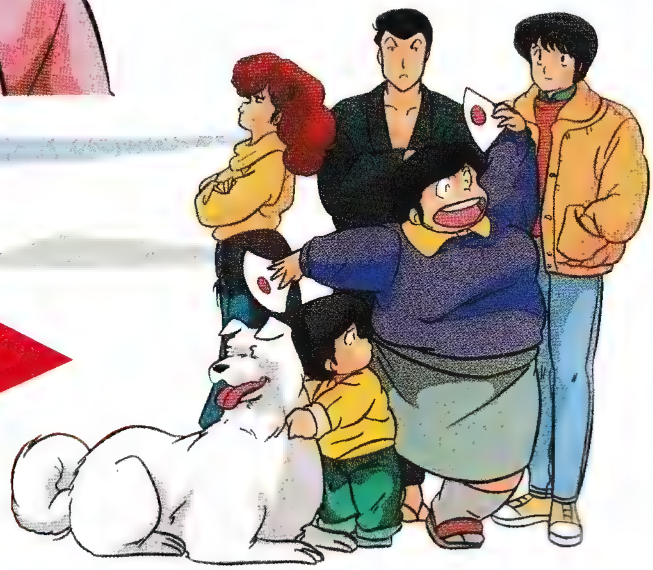
めぞん一刻

© R. TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV

おなじみのキャラクターが、一刻館をメイン舞台として大あばれ。コミックの性格付けそのままに、意地悪く、明るく、五代くんにせまってくる。

管理人(きょうこ)さんの秘密を握っているのは誰か? 登場人物の性格に気を付けないと、窓から落とされちゃうことも。ワイロに弱い人には好きなものをあげて、情報を聞き出してしまおう。街に出て買い物をしたり、意外なものを拾ったり、RPGの要素もいっぱいに、とにかく笑って楽しめるアドベンチャー・ゲームはこれで決まり!

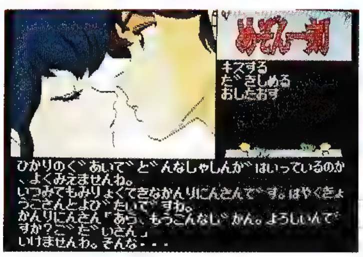




驚異! 大容量2メガロム

新・発・売・!!

MSX2版 ¥6,800







マイクロキャビン®
株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

SUPER LAYDOCK MISSION STRIKER

今、MSXの限界を超えた宇宙(せかい)が拡がる!!



▲敵惑星に降下

MSX

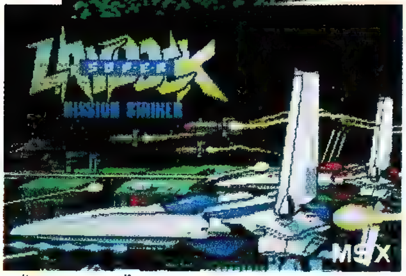
MEGA ROM

RAM 16K以上

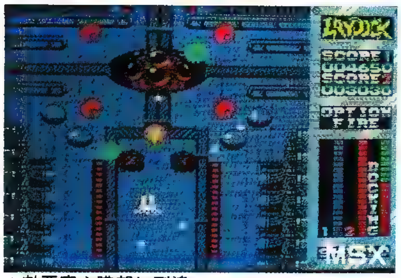
2M(メガ)ROM 7/18発売! 6,800YEN



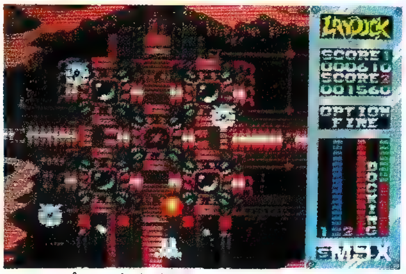
▲アニメシーン(各種登場)



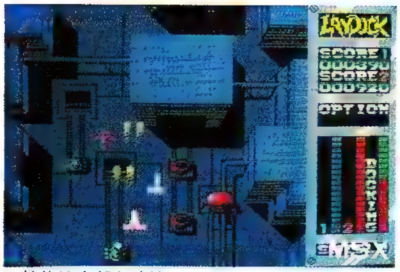
▲"READY"



▲敵要塞心臓部に到達



▲Eープラントを攻撃せよ!



▲敵基地内部を破壊せよ!

▼イメージイラストレーション



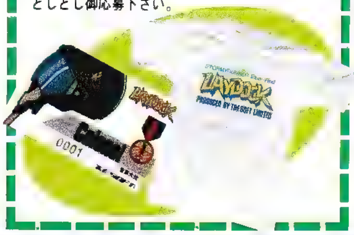
どこがSUPER(スーパー)なのか?

①2メガビット大容量使用によりスーパーレイドックの膨大なプログラムとデータをROMカートリッジに収めることができました。
②6ステージから14ステージへ一気に倍増!超高速スクロールステージもあります。もちろんグラフィックスはMSXの限界を超えたスーパーマップドグラフィックス。
③動く超巨大キャラが登場!なんとあの「ディーヴァ」の"ヴリトラ"も出現します。
④ストーミーガンナーは、レベルによってスピードを3段階に調節可能。縦合体、横合体ももちろんできます。オプションウエポンは10種類装備でパワーアップ!しかもゲーム中にコ・パイロットの操作により任意のオプションウエポンに変更できます。このオプションウエポンは1人プレイ時でも使用できます。新たに、サイドミサイル、全方向可変バルカン砲、超高熱光弾などが加わりました。
⑤パイロットとコ・パイロットの交替ができます。合体時の状態に応じて、一方がパイロット(操縦士)、もう一方がコ・パイロット(オプションウエポン操作)となります。
⑥従来のシールドエネルギーに加えて、新たにドッキングエネルギーを採用!合体はドッキングエネルギーが一定値以上ないとできません。このドッキングエネルギーは2機が分離している間に増加します。
⑦PSG3音をフルに使ったBGMは、16曲以上。軽快なノリでプレイヤーの聴覚を刺激します。
⑧パスワードとしてデータをセーブすることが可能です。

階級章進呈!!

君はColonel(宙軍大佐)になれるか。

スーパーレイドック全14ステージをクリアした方の中で、とくにレベルが高い人には、もれなく階級章を進呈します。マニュアルにある「階級章申し込み用紙」に所定の事項を記入の上、T&E SOFTまでお申し込み下さい。(お申し込みは1回限りです。)
また、栄誉ある宙軍大佐の称号を受けられた方の中から副賞として、先着50名様に、T&E特製の表彰状とレイドックTシャツを、先着100名様にはT&E特製の表彰状を進呈します。
どしどし御応募下さい。



ACTIVE SIMULATION WAR

DAIVA ディーヴァ

内容は他機種と同様!

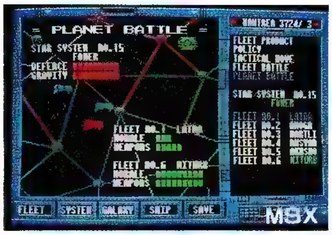
RAM16K以上の全てのMSXでプレイ可能。

MSX MEGA ROM RAM16K以上

2メガROM使用 ¥6,800で発売中!

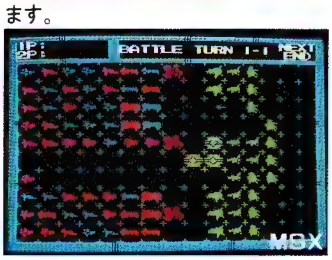
■戦略シーン

はじめ両軍共、植民星系数・艦船数それに総合生産力には大きな違いはありません。ゲームスタートすると帝国軍(コンピュータ)は一手進むごとに、植民星系への投資や税金の収集、艦船の建造とその配備、艦隊の派遣を行ない、そして中立星系を攻略してきます。その攻略に成功すると、生産力が上がり帝国艦隊の強化が早くなります。
基本的な作戦とは無理のない収税で資金を集め、それを星系投資と艦船建造にバランスよく配分し、帝国軍より先に艦隊を増強し、星系を攻略することと言えます。



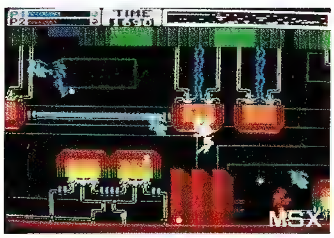
■艦隊戦シーン

画面左が自軍、右が帝国軍で、自軍の艦の配置が終わると、敵艦をコンピュータが配置して戦闘が始まります。3回の戦闘ごとに戦闘継続か撤退かを選びます。敵艦隊が撤退することもあります。
劣勢でも作戦次第で勝利することが可能です。そして、壊滅させた敵艦隊からは重要な情報が得られることもあります。



■惑星戦シーン

惑星を制圧することが目的です。投入する艦隊が充分な戦力を有し、かつ惑星降下直前における補給及び爆撃の位置と時間設定が戦術的に正しければ、惑星攻略に成功する確率は高いのです。あとはドライビングアーマー(地上制圧用攻撃型パワードスーツ)を操る君の腕次第です。



「ディーヴァ」発売記念 作文コンテスト入賞者決定!

T&E SOFT では、アクティブシミュレーションウォー「ディーヴァ」の発売を記念して、「パソコンソフトに望むもの」というテーマで作文を募集いたしました 昭和62年3月31日を持ちまして応募を締め切らさせていただきましたが、約900作品が寄せられました 多数の御応募ありがとうございました
広告等に告知いたしましたとおり、去る6月3日水、東京京王プラザホテル「かつらの間」にて、パソコン11誌の編集長及び弊社スタッフが出席し、「ディーヴァ」発表記念作文コンテスト選考会を開催し、審査を行いました
「パソコンソフトに望むもの」というテーマで、少ない枚数(400字詰原稿用紙3~5枚程度)にもかかわらず、貴重な御意見、御要望等をいただき、ソフトハウスにとってたいへん有意義なコンテストになりましたことを、ユーザーの皆様に感謝する次第であります 今後の開発の参考にさせていただきます
審査の結果、次のように入賞者が決定いたしましたので、お知らせします
優秀な作文を応募していただきました入賞者の皆様、おめでとうございます 賞状及び副賞は発表と同時に発送させていただきました また、お忙しい中、厳正な審査を行っていただきましたパソコン11誌編集長の皆様には深く御礼申し上げます
(株)ティーアンドイーソフト

ATTACK'87 in OSAKA 開催のお知らせ

会場/ABCエキスタ(アクティ大阪内)
大阪市北区梅田3丁目1番1号
大阪ターミナルビル15階
入場無料(右の地図をご覧下さい。)

日時/8月23日(日)・午前10時~午後4時

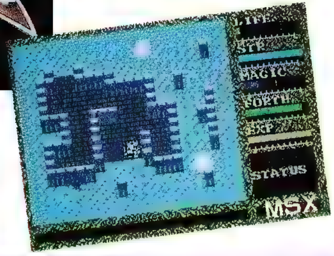
発売直後のMSXスーパーレイドックのゲーム大会や、今年末発売予定の新作ソフト㊙情報公開等、盛りだくさんの企画を用意してお待ちしています。もちろん、どなたでも御参加でき、入場無料です。お気軽にお出かけ下さい。



Active Role Playing Game

HYDLIDE II SHINE OF DARKNESS ハイドライド・II

MSX版 発売中!
総てのMSXで作動



● MSX 8K以上 MEGA 1MビットROM採用
S-RAM内蔵……………¥6,400
● PC-8801・FM7・X1・MZ-2500/2000
も発売中……………各¥6,800

MOVIE SPACE SHOOTING GAME

LAYDOCK レ・イ・ド・ッ・ク



● MSX2 …3.5" 1DD版
RAM64K・VRAM128K専用 ¥6,800
● FM77AV/20/40
3.5" 2D版・2枚組……… ¥6,800
● MZ-2500/V2
3.5" 2DD版……………… ¥6,800

MSXマークはアスキーの商標です。

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.14ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)
■87年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)

T&E SOFT® INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE 052-773-7770

T&Eマガジン No.14請求券 MSX・ログイン
87総合カタログ 請求券 MSX・ログイン

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。



新製品情報
関東地区
03-262-9110
関西地区
06-334-0399
北海道地区
011-851-3000



「グラディウスフェア」の次は「ゲムラフェア」を開催しようと一人で思案中のゲーム界の物知り博士「ゲムラ」。

グラディウス・フェア

いよいよ、全国のゲームフリークを熱狂させたあの「グラディウス」のパート2発売が間近に迫ってきた。さらに、その発売と同時に、ドキドキ、ワクワクの「グラディウス・フェア」も大々的に行われる！ 興奮、コウフンがゾクゾク。それぞれ豪華商品も用意。コナミが贈る、今年最大のイベント「グラディウス・フェア」に、キミの参加を待っているゾ。

その1 ゲームアイデア募集

キミの頭脳を、インプットせよ！

キミの手で「グラディウス2」を作るチャンス。隠れた天才たちよ、とびっきりのアイデアを聞かせてくれ！

●期間：62年6月15日～7月31日（当日消印有効）

●応募部門：❶ゲームアイデア部門❷ストーリー、シナリオ部門❸イラスト部門　❹モデル、ジオラマ部門

❶❷は市販のレポート用紙、❸はハガキ大以上の白紙を使用のこと。❹は写真に撮影して応募のこと。

●応募先：〒650神戸市中央区港島中町7-3-2　コナミ工業株式会社MSX企画室「グラディウス2 アイデア募集係」○○○部門

〈賞品〉**グラディウス2大賞**（1名）
BMXサイクル
（提供 丸石サイクル）

最優秀賞（各部門別、計4名）／**ディレクターズチェア**（自分のネーム入り）、**グラディウス2オリジナルROMカートリッジ、グラディウス 2 オリジナルテレホンカード**の3点をセットで。

その2 チャレンジバージョン体験フェア

キミの好奇心を、試してみよ！

「グラディウス2」の発売前に、全国のゲームソフト取扱いショップ（下記参照）で、その予告品を大公開するゾ。これを見逃す手はない。さぁ、一足先に、チャレンジ・ザ・グラディウス2！

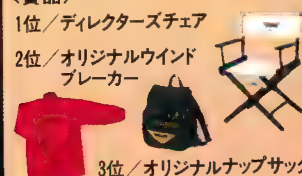
●期間：62年7月中旬から「グラディウス2」発売までの間　※参加者には、記念品をプレゼントします。

その3 ゲームコンテスト

キミのテクを、発揮せよ！

「グラディウス2」が発売されたら、いよいよ、この「グラディウス・フェア」もクライマックス。ゲームの腕自慢を競う「ゲームコンテスト」が行われる。最初に「グラディウス2」を攻略するのは、キミかも知れない。

〈賞品〉
1位／ディレクターズチェア
2位／オリジナルウインドブレーカー



3位／オリジナルナップサック

その他、上位2,000名にネーム入りライセンスカードをプレゼント。
※詳細については、次号で紹介の予定です。

グラディウス2 体験フェア スケジュール

〈九州地区〉7/19ベスト電器（福岡本店7F／西新店4F／大分パソコン館） カホ無線（福岡マイコンセンター） 寿屋（エレデ博多店） トキハ百貨店　7/24カホ無線（飯塚B館マイコンセンター）　7/25ベスト電器（鹿児島パソコン館／那覇店、博多店4F） 馬場電器　7 26ベスト電器（小倉パソコン館／黒崎パソコン館／四ヶ町パソコン館／熊本パソコン館／呉パソコン館） 寿屋（宮崎店／本荘店） 松藤産業　7 27ベスト電器（久留米パソコン館）　7/28ベスト電器（川内パソコン館／佐賀中央電器2F）　7/29ベスト電器（出水パソコン館／長崎パソコン館／島原店）　**〈中国地区〉**7/28ダイイチ（パソコンCity）　**〈近畿地区〉**7/23星電社（姫路本店）　7/24星電社（三ノ宮本店）　7 25上新電機（J&P京都寺町店） ニノミヤムセン（パソコンランド梅田）　7/26上新電機（J&Pテクノランド／J&Pメディアランド） ニノミヤムセン（エルランド） 中川ムセン（ナム店）　**〈中部地区〉**7/19栄電社（テクノランド）　7/21栄電社（テクノ豊橋店）**〈関東地区〉**7/12ラオックス（厚木店）　7/14・7/15上新電機（J&P八王子店）　7/16・7/17上新電機（J&P町田店）　7/18・7/19上新電機（J&P渋谷店）　7/22ラオックス（中央店）　7/23ラオックス（戸塚店／浦和店）7/24～7/29西武百貨店（所沢店）　7/25マイコンベース銀座　ラオックス（吉祥寺店）　7/26ロケット（本店） ミナミ無線電機　横浜高島屋　7/30～8/5西武百貨店（池袋店）　7/31東急インフォメーション（本店）　8/1パナメディア銀座　**〈東北地区〉**7/25・7/26電巧堂（青森本店） 庄子デンキ（コンピュータ中央）　**〈北海道地区〉**7/25・7/26 YESそうご電器

コナミ株式会社
本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内宝町1-1-5
福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2-8-30
札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西5-2-9


Labyrinth
TM
ゲームデザイン
楠木ひらく/助手:香坂らいぞう
イラストレーション
小林 誠
デザイン
中平都紀子デザイン事務所
MSXゲーム『ラビリンス〜魔王の迷宮』が、カッコイイボードゲームになって登場!!
ゲーム直送第1弾!!
TM & C 1986 HENSON ASSOCIATES, INC. ALL RIGHTS RESERVED ORIGINAL PROGRAM AND CONCEPT C 1986 HENSON ASSOCIATES, INC. AND ACTIVISION, INC. CODE FOR MSX COMPUTER ©1987 PACK-IN-VIDEO CO., LTD.

ラビリンス 魔王の迷宮

ゲームの内容

このゲームは、自分の言葉がきっかけとなって魔王に連れ去られてしまった弟ボビーをたすけるため、魔王のいる不思議な迷宮の世界へと旅だったサラの物語です。途中、いくつかのアイテムを拾い、それらを使いながら相手を出し抜いて、一番はやくゴールにたどり着いた人の勝ちです。

ゲームの備品

コマシート
ゲームボード

ゲームの準備

コマシートから、線に沿って駒を切り離します。

各自が自由に、自分のサラ駒を決めます。盤を中心に席を決めたら、駒をスタートに置きます。そしてアイテム駒から、好きなアイテムをひとつ選んで、自分の前にふせておきます。余ったアイテム駒を裏にしてよくかき混ぜ、盤上の☆印があるところに置きます。敵キャラ駒を同じ番号のあるところに置きます。余った駒は、種類別にして盤の脇に山にしておいておきます。

ゲームの進め方

ゲームは、各自が自分の駒を動かす権利を持つ、各プレイヤーフェイズと、モンスターがランダムに動くモンスターフェイズがあります。

ゲームが始まる前にまず順番を決めます。プレイヤーが各自サイコロを振り、一番大きな目を出した人から時計回りにゲームを進めます。一番大きな目を出した人が2人以上いる場合は、同じ目を出した人がもういちどサイコロを振りなおします。こうして、一番勝った人を第一プレイヤー、その左隣にいる人を第二プレイヤー、その左隣を第三……というように呼びます。わかりましたか？　それではゲームを始めましょう。

駒の動かし方

各プレイヤーは、自分の番になるたびに、一回に一つだけ、許されている駒を動かす事ができます。許されている駒とは、自分の駒またはモンスター駒です。

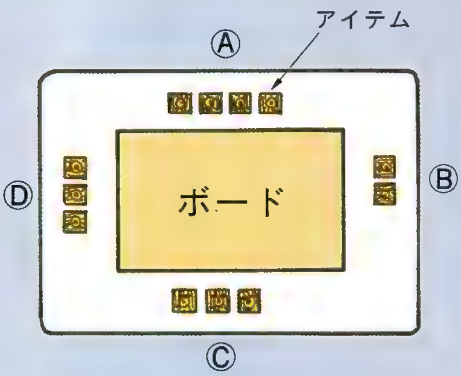
駒を動かす場合、そのプレイヤーはまずサイコロを一つ振ります。ここで注意しなければならないのは、ふつうのゲームのように、サイコロの目の数だけ自分の駒が進めるわけではないという点です。

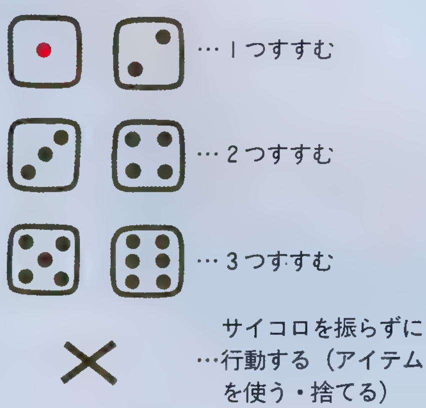
サイコロをひとつ振り、出た目が1・2ならば1、3・4ならば2、5・6ならば3つマスを進めます。出た目の分は必ず進まなくてはならず、一回に同じマスを二回通ることはできません。言いかえれば、一度方向を決めたら、決して後戻りは出来ないということです。

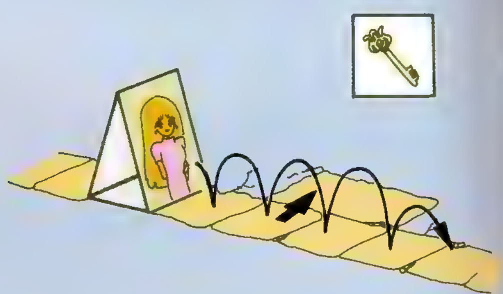
駒を動かすプレイヤーは、自分の駒を動かすか、モンスターの駒を動かすか、サイコロを振った後で自由に決めることができます。

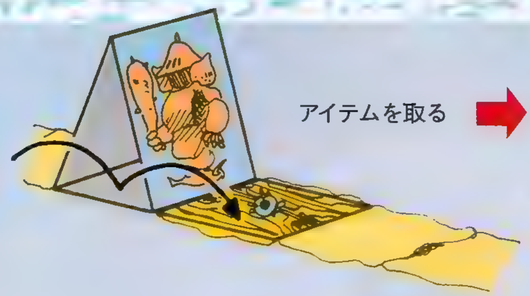
駒が分岐点にさしかかった場合、どちらに進むかはそのプレイヤーの自由です。ただし、次ページにあるように、後戻りは制限されますので注意して下さい。

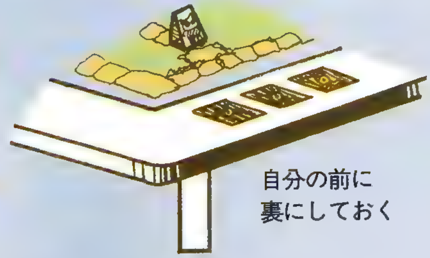
部屋に入る場合は、「鍵」（アイテム）が





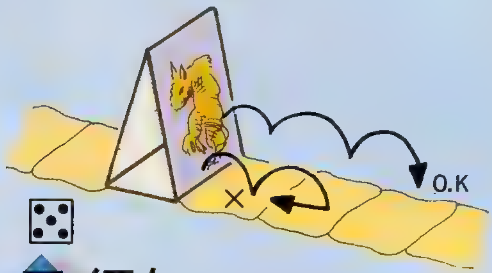






いります。鍵がない場合、扉の描いてある辺を通って次のマスに進むことはできません。突き当りに扉があり、どうしてもそれ以上進めない場合に限り、前述の後戻りに関する制限は無視して下さい。部屋に入った場合は、ちょうどの数でなくても止まることができます。

各プレイヤーは、自分が止まったマスに番号が書いてある場合、その番号のイベント表（このルールの一番後ろにあります）を調べて、そこで起こるイベントを確認します。もしサイコロを振るような指示があれば、それをすぐに解決します。



アイテム

このゲームは、いくつかのアイテム(物)を集めて、一定の条件を満たした状態でゴールにたどり着くことが目的です。つまり、普通のスゴロクのようにサイの目さえ大きいものが出続ければ、先にゴールできるわけではないのです。

アイテムは、ゲームが始まった時には、通路や部屋に置かれた状態です。各プレイヤーはこれを拾い集めていくのです。しかし、アイテムのあるマスに入ったからといって、すぐにそれを自分のものにできるとは限りません。アイテムを拾うにはいくつかの手順を踏まねばならないのです。

まず、アイテムのあるマスに入ったら、そこにモンスターがいるのかどうか確認します。モンスターがいれば、モンスターを避けられたかどうか確認します。(詳しい説明はモンスターのところでします）モンスターがいなかったり、いてもうまく「回避」できて、そのマスにとどまることができたなら、そこにイベント番号があるかどうか確認します。イベントがあれば、それをまず解決しなければなりません。イベントが解決された時点で、プレイヤーがまだそのマスに残っていれば、次のステップに進めます。

イベントが解決され、さらにそのマスにプレイヤーが残っているならば、そのプレイヤーはサイコロをひとつ振ります。出た目が1・2・3であったなら、そこにあるアイテムをとることができますが、4・5・6だった場合、アイテムを拾うことができません。その場に駒を残したままで、次のプレイヤーの番になります。

アイテムが拾えたら、そのプレイヤーはそこにあるアイテムカードを、他のプレイヤーにわからないように確認し、自分の前に伏せて置きます。

アイテムは、自分の番でなくても、いつでも使用することができます。ただし、使用できるのは「鍵」以外は1ターンに一個だけで、それ以上の使用は認められません。「鍵」は同じターンに何回使っても構いません。

誰かがアイテムの使用を宣言したら、そのアイテムに対抗して、他のプレイヤーが同時になんらかのアイテムを使うかどうか決定します。そこで宣言されたアイテムは、すべて同時に効果を発揮します。



アイテムの効用

各アイテムには、それぞれ様々な効用があります。モンスターとの取引に使ったり、駒の動きを変えることができるのです。イベント表では、指示されたアイテムを持っていると、なんらかの形で役に立つことがあります。ここでは、イベント表以外の効用を説明します。

◆鍵

これは、単に扉を開けるためのアイテムです。しかし、これがないと、城へ入ることができません。つまりゲームに勝つことができないのです。

◆クリスタルボール

これを使えば、ある駒の移動を、1マス変えることができます。いつでも好きな時に、「クリスタルボール」を使うと宣言します。そうすれば、いま盤上にある、どの駒でも、(もちろん、アイテムのコマはだめですが……) 自由に1マス動かすことができます。

◆石

これを使う場合は、まずサイコロをひとつ振ります。出た目が1・2・3であった場合、いちばん手近なモンスター駒をひとつ、好きな方向に動かすことができます。

ただし、出た目が4・5・6であった場合は何も起りません。

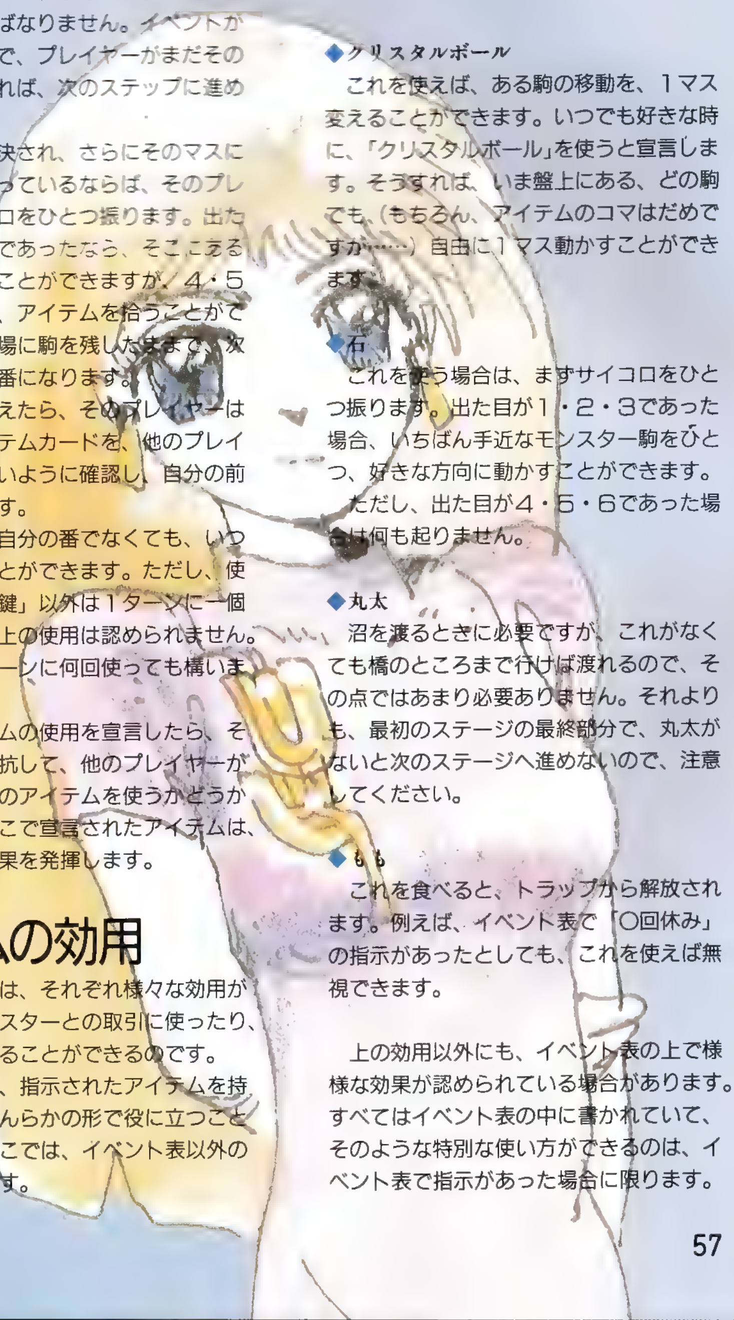
◆丸太

沼を渡るときに必要ですが、これがなくても橋のところまで行けば渡れるので、その点ではあまり必要ありません。それよりも、最初のステージの最終部分で、丸太がないと次のステージへ進めないので、注意してください。

◆もも

これを食べると、トラップから解放されます。例えば、イベント表で「○回休み」の指示があったとしても、これを使えば無視できます。

上の効用以外にも、イベント表の上で様様な効果が認められている場合があります。すべてはイベント表の中に書かれていて、そのような特別な使い方ができるのは、イベント表で指示があった場合に限ります。



モンスター

モンスターは、弟を探しに行くサラの行く手を阻み、時には手助けをしてくれる怪物たちです。

■モンスターの移物

モンスターは、各プレイヤーが、自分の番に、自分の駒を動かすかわりに動かすか、モンスター移動フェイズに動くかどちらかです。各プレイヤーが動かす場合、動かし方は、プレイヤーがサラ駒を動かすのと同じ要領です。

しかし、彼らは「鍵」を持っていないので、扉を通ることはできません。

モンスターフェイズにモンスターが動くのは、誰かのプレイヤー駒が、5マス以内にある場合のみです。そうでない場合は、モンスターはまったく移動しません。言いかえれば、誰かの駒から5マス以内にあるモンスターは、すべて移動するのです。

モンスター駒の動かし方は、普通のプレイヤー駒と同じですが、動く場合、必ずプレイヤー駒に近づくようにしなければなりません。2つ以上プレイヤー駒があるならば、どちらか近い方へ向かいます。どれも同じ距離の場合、サイコロを振って、どちらに行くかランダムに決定します。

モンスターの回避

城に行くまでには、あちこちでモンスターが邪魔をしてきます。しかし、サラにはモンスターを倒す力はありません。それでも、なんとか避けて通らなくては、ゴールへは行けないのです。

駒の移動が終了した時点で、同じマスにプレイヤー駒とモンスター駒がいっしょにいる場合、「回避チェック」をおこないます。「回避チェック」とは、プレイヤーがモンスターに、「つかまらなかったかどうか」を調べるチェックのことです。

「回避チェック」をする場合、まずプレイヤーはサイコロをひとつ振ります。次にその右隣りのプレイヤーが、モンスターの代わりにもうひとつサイコロを振ります。プレイヤーのサイコロの方が大きければ、モンスターから逃げられたものとして、今回は何も起こりません。しかし、モンスターのサイコロの目の方が大きれけば、プレイヤーはモンスターに捕まりそうになります。次のステップへ進みます。

「回避チェック」に失敗した場合、モンスターと「取引」をして、その場を見逃してもらうことができます。「取引」をするには、アイテムを持っていなければなりません。

「取引」をする場合、まず自分の差し出すアイテムを決定します。そして、相手のモンスターの名前を調べ、取引表を見ながらサイコロを振ります。その結果が○であったならば、「取引」は成立。今回は何も起こりません。しかし、結果が×であった場合、「取引」は失敗したものとみなし、プレイヤーは地下へと落とされます。

「取引」が失敗した場合、ステージ1であったならば、「Wall of Hands」の部屋へ、ステージ2であったならば、ステージ2のスタートへ、プレイヤーの駒を送り返します。

「取引」をした場合、プレイヤーの使ったアイテムは、成功・失敗にかかわりなく失われます。使用したアイテムは、盤の外にまとめて置いておいて下さい。

「取引」は、必ずしなければならない、というわけではありません。もし、自分が「取引」をしたくなければ、する必要はありませんが、その場合は「取引」が失敗した結果をすぐに適用します。

ステージ

このゲームには、ステージ1とステージ2があります。ステージ1はアイテムをできるだけ集め、ステージ2では相手を出し抜きながらはやくゴールに向かう事を目的とします。

ステージ1のゴールははしごの書いてある部屋です。この部屋にたどり着いたプレイヤーは、「丸太」を持っていれば、ステージ1を終了することができます。ステージ1を終了した時点で、そのプレイヤー駒を盤外に移します。2人以上のプレイヤーが駒を盤外に移した時点で、ステージ1は終わりです。2人目のプレイヤーがゴールした時点で盤を裏返して、ステージ1で準備したのと同じようにしてステージ2を準備します。

ステージ2の準備で違うところは、橋を並べることと、スタートへのプレイヤー駒の置き方です。

橋は、6枚を裏返しにしてよくかき混ぜ、川の上の指示された場所に、適当に配置します。

ステージ1で1番になったプレイヤーは、普通にスタートの所に駒を置きます。2位のプレイヤーは、サイコロをひとつ振って、1・2・3だったら、スタートの端に書いてあるその数字の上に駒を書き、4・5・6であったならば、すぐにスタートのところに駒を置きます。

他のプレイヤーは、サイコロをひとつ振り、出た目の数字の上に自分の駒を置きます。ただし、6が出た場合は、すぐにスタートに自分の駒を置けます。

数字の上に駒の置いてあるプレイヤーは、自分の番がくるたびに、駒を1マス、数字の若い方へと動かします。1まで行ったら、次の回にスタートから出発することができます。

■橋

ステージ2には橋が6つあります。橋は、裏を向けてよくかきまぜ、盤の上にランダムに配置します。橋にさしかかったプレイヤーは、橋の上で必ず一回止まります。これは、サイコロで出た移動する数が余っていても、止まらねばなりません。

橋の上で止まったら、そのプレイヤーはすぐに橋のチットを裏返します。そこに描いてあるのが崩れた橋の絵であったならば、そのプレイヤーは橋から落ちて川に流されてしまいます。ステージ2のスタートへ戻ります。

橋の絵が崩れたものでなければ、橋を渡るのに成功です。いよいよ最後の魔王の城へもうひといきです。

勝利

ゲームは、ただゴールにいけば勝ちではありません。ゴールにたどり着いて、必要な条件を満たしてなければなりません。それは以下のようなものです。

① アイテムを全種類持っている。(全種類とは以下にあげた5種類です)

鍵・クリスタルボール・石・丸太・もも

② アイテムが全種類あるならば、クリスタルボールの数を調べます。ゴールの部屋でサイコロをひとつ振り、出た目がクリスタルボールの数以下であるならば、本当のゴールとなります。あなたは弟を助けだし、見事ゲームに勝利したのです。

 ※このボードゲームは、MSXゲームと内容が異なっています。

イベント表

001　転んでしまった
右隣のプレイヤーがサイコロを振り、その数だけ自由に駒を動かされる。

002　壁が崩れる
これ以上先に進めない。次の回は必ず後戻りすること。

003　テレポートトラップ
左隣の人と駒の位置を交換する。

004　物を落とした
右隣の人が、アイテムをひとつ無作為に取る。それを落としたプレイヤーの駒から4マス以内の好きな所に置く。

005　モンスターアクション
一番近くにいるモンスターが動く

006　スピード
走った！　もう一度動くことができる。

007　物を拾った
左隣の人のアイテムの中から、無作為に選んで取ることができる。

008　食事
1回休み（ももを持っていれば無視）

009　秘密の抜け穴
5マス以内の好きな場所に移動できる。(丸太を持っている場合は抜け穴を通れないので無視)

010　休憩
2回休み

011　トラップ
好きな人の駒を好きな所に秒動させることができる。

012　モンスターアクション
好きなモンスターを1匹移動させる事ができる。

013　モンスターアクション
モンスターを1匹、好きな所に移動させることができる。

014　争奪戦
自分が指名した相手と争奪戦。まず、相手が無作為に自分のアイテムを選ぶ。次にこちらが無作為に選ぶ。サイコロを振りあい、大きな数を出した方が両方のアイテムを得ることができる。同じ数だった場合は、両方でアイテムを交換する。

015　争奪戦
全員で争奪戦。一人ひとりがアイテムを右隣の人に選ばせ、サイコロを振る。出た目の一番大きな人が、全員から出されたアイテムを取ることができる。2人以上が勝ったら、一番勝ったものを決定できるまでサイコロを振りあう。

016　大バーゲンセール
他のプレイヤーが、時計回りにこのイベントを起こしたプレイヤーのアイテムを取っていく。取るときは無作為に選ばなければならない。

017　トラップ
好きなプレイヤーを自分のマスに呼び寄せることができる。

018　取引
自分の指名した相手と、アイテムを取り替える事ができる。取り替えられるのはひとつのアイテムだけである。

019　Wall of Hands
サイコロを振って5・6が出れば脱出できる。それ以外は次の自分の番になるまで何もできない。脱出できたらスタートへ。

020　ボーナス
盤外にあるアイテムの山の中からひとつ、無作為に取ることができる。

取引表

ボグル



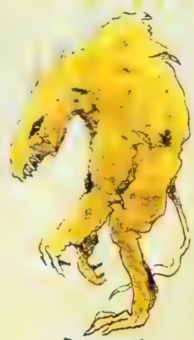
アイテム ＼ サイコロの目	1	2	3	4	5	6
カ　ギ	○	○	×	×	×	×
クリスタルボール	○	○	○	○	×	×
石	○	×	×	×	×	×
丸　太	○	○	○	×	×	×
も　も	○	○	○	○	○	×

ゴブリン



アイテム ＼ サイコロの目	1	2	3	4	5	6
カ　ギ	○	○	○	×	×	×
クリスタルボール	○	○	○	○	×	×
石	×	×	×	×	×	×
丸　太	○	×	×	×	×	×
も　も	○	○	×	×	×	×

ファイアリー



アイテム ＼ サイコロの目	1	2	3	4	5	6
カ　ギ	○	○	×	×	×	×
クリスタルボール	○	×	×	×	×	×
石	○	○	×	×	×	×
丸　太	○	○	○	○	○	×
も　も	○	○	○	○	×	×

魔王

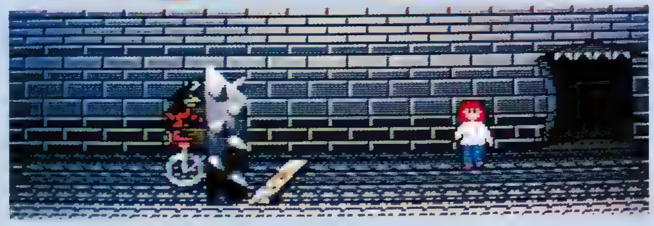


取り引きはクリスタルボールだけ

アイテム ＼ サイコロの目	1	2	3	4	5	6
クリスタルボール	○	○	×	×	×	×



Labyrinth™



ゲーム紹介

いよいよ、ビッグタイトルの『ラビリンス〜魔王の迷宮』がパック・イン・ビデオから、8月に発売されるスケジュールで、急ピッチに開発されている。

まずは、ストーリーを紹介しよう。

……空想好きの少女サラが、ふとしたことから、魔王の住む迷宮「ラビリンス」へ迷い込んでしまい、13時間以内に「ラビリンス」を出ないと、永久に抜け出ることができないことを、魔王から知らされる。サラは必死に抜け出そうとするが、魔王の手下にイジワルされたり、邪魔されたりしてなかなか抜け出すことができない。しかし、仲よくなった友だちの協力で魔王ジャレスと、一騎打ちをすることになる。サラは、「ラビリンス」を抜け出すことができるだろうか？



というようなストーリーが、MSX版『ラビリンス〜魔王の迷宮』なんだ。

このページに載っている開発中の画面を見てもらえれば、どんなゲームか簡単に想像できるはずだ。

ゲーム自体もアドベンチャーしているんだけど、アイテムを探しながらということを考えれば、RPG的な要素もあると言っても、決して過言ではないと思う。

とにかく、夏に向けて、絶対注目できるソフトのひとつであるのは確かだろう。

お知らせだよーん

ゲーム直送第1弾『ラビリンス〜魔王の迷宮』……おもしろかった？

これから、MSX応援団編集部は、毎号MSXのおもしろいソフトのゲームを、ボードゲームやカードゲームにして、ビシバシ直送しようと、いろんな企画を考えています。

それを、より確実にするために、読者であるキミの声を、編集部に聞かせて欲しいんだ。

特に、ゲームのジャンルについての意見や、このゲームソフトをゲーム化して直送して欲しいとか、そんな意見が聞きたい。

そんなキミたちの意見を参考にしながら、実際のゲーム作りに生かして行きたいって思っている。

この企画が長く続くか続かないかは、キミの熱烈な声と応援にかかっているんだ。

あっと、電話での対応はできないのでハガキか封書で下記まで……。

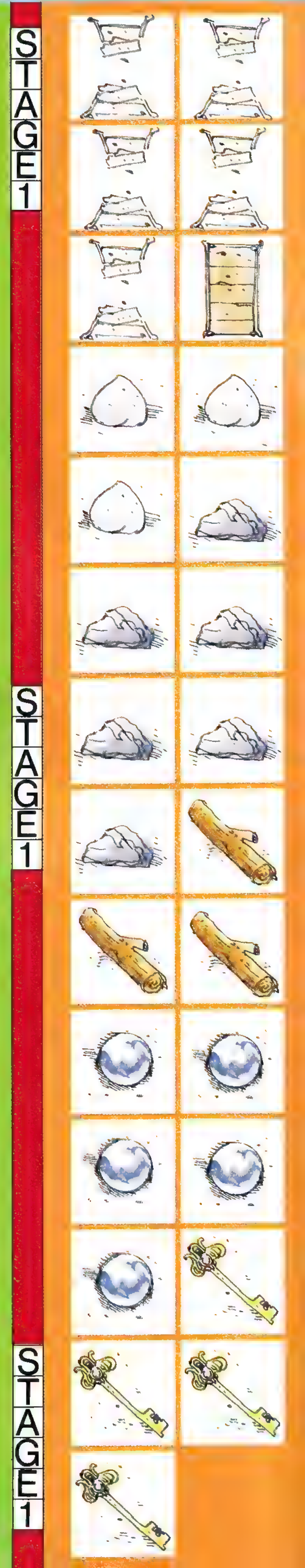
〒104 東京都中央区新富
2-4-5
N・K新富ビル5F
MSX応援団編集部
ゲーム直送係

※このボードゲームは、MSXゲームと内容が異なっています。


GOAL
015
⑧
008
005
018
②
004
③
003
①
②
③
④
⑤
⑥
003
008
002
④
004
003
004
①
012
004
…015
…007
…004


002
001
①
003
···013
···009
···005
···007
···018
···010
003
002
④
001
003
···017
···001
···008
START
008
003
②


001
003
2Fへ
⑤
002
③
001
[dice] …001
[dice] …014
003
002
019
[dice] …006
[dice] …012
[dice] …020
…004
…011
…003
006
006

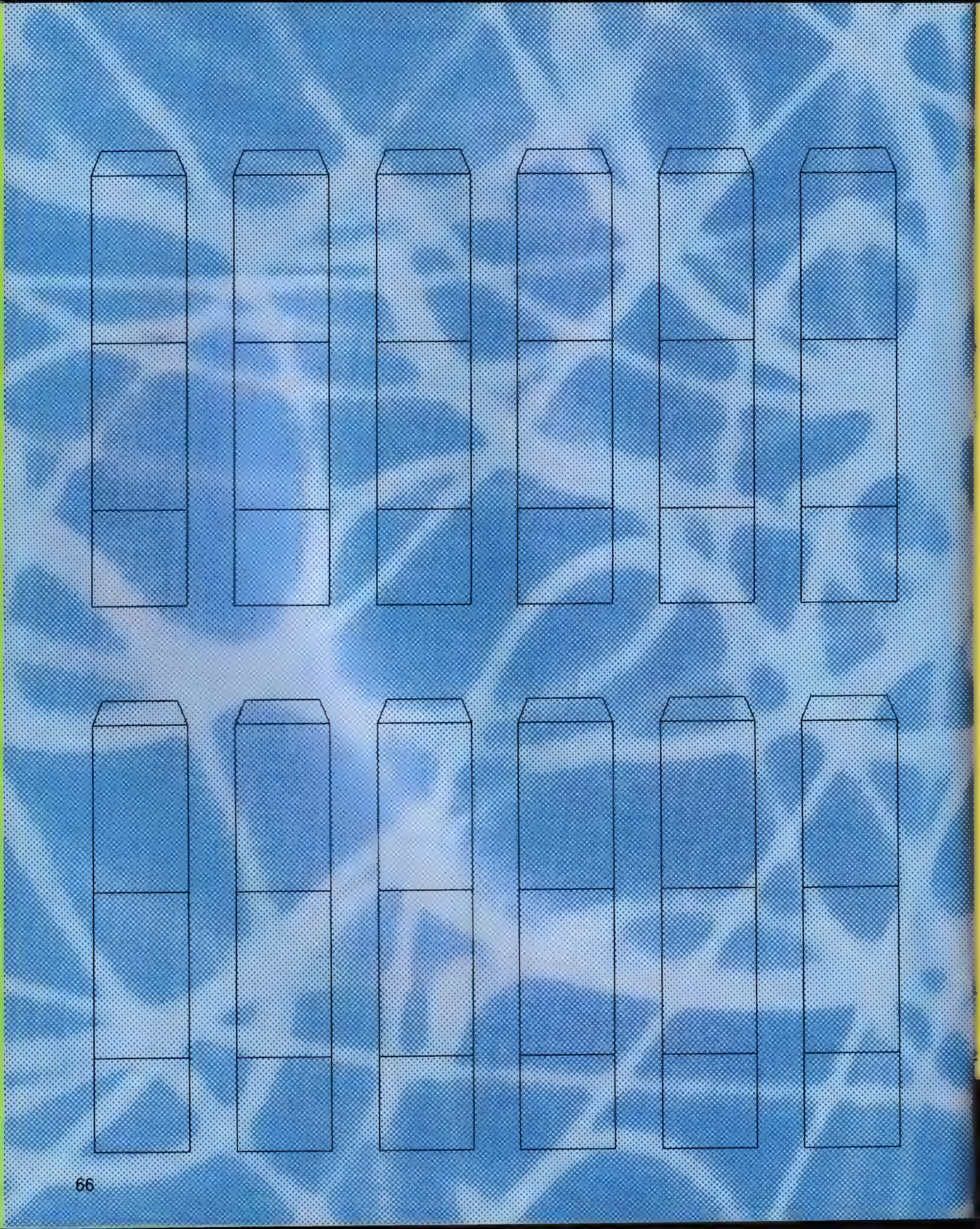

STAGE 1
STAGE 1
STAGE 1



STAGE2 STAGE2 STAGE2




A
B
C
D





IDOL DATA PARADISE

●――アイドル・データ・パラダイス

Produced by スタジオハングオン
(Photographer 佐々木哲哉 Director 浅見梨蘭)

VOL.1

藤井一子

――アイドル・データ・パラダイス」の[illegible]の第一[illegible]に[illegible]。[illegible]にドラマに映画にと、[illegible]ってる藤井一子ちゃんだ。[illegible]の一子ちゃんに、グイグイと迫るからね。

キケンなほどかわいい藤井一子ちゃんに、大接近インタビュー!!



衣装協力　CAN　Samansa　Mos2

一子ちゃんの好きな物…？

北九州出身で6月23日、かに座生まれのAB型の一子ちゃん。知ってる人も多いと思うけど、彼女の実家は「ふじいのからしめんたいこ」屋さん。社長令嬢。お嬢サマなんだ。

——好きな食べ物は？　と聞かれれば、すぐに大きな声で、

「ふじいのからしめんたいこ」

と答えて実家の宣伝を怠らないエライ子だ。

8万分の1のラッキー!!

「毎度おさわがせします」のオーディションで、なんと8万人の中から選ばれたラッキーガール。

「小学校3年生くらいから、テレビに出てみたいなあって思ってました」

8万人の中から選ばれただけあって、目の前にいるのを見ると普通の子にない何かを感じる。

——学校ではどうだったの？

「友達の間では、明るくってちょっと目立ってたと思うけど、先生の前ではおとなしくしてたから、後で〝藤井さんがどうしてこの世界に入ったのか信じられません〟って言われちゃった」

——何か委員とかやってた？

「それはないです。そーいうのは、メンドくさくてやったことないです」

うーん、受け答えも仲々、礼儀正しい。

きゃしゃで上品な女の子

「おはようございまーす」

といいながら、2人のマネージャーとスタジオ入り。初対面の印象は「毎度おさわがせします　II」や「夏体験物語　II」のイメージの、強そうだったり、ススンでる女の子という感じは全然なくって、きゃしゃで上品で礼儀正しく見える。声もかわいいし、言葉使いもていねいだ。

このインタビューの日は雨だったので、黒いレインコートを着てるのが、色白でスラリとした一子ちゃんにすっごく似合ってる。

一子ちゃんの〝たからもの〟

「小さい頃は保母さんになりたいと思ってたな……」

という一子ちゃん、子供が大好きなんだって。

——宝物、何かある？

答えはすぐ返ってきた。



「おばあちゃん」

あわててすぐ横にいたマネージャーさんが、

「おばあちゃんは物じゃないだろう？」

といっても、

「物じゃないけど〝たからもの〟なんだもん」

こんなに心が優しい女の子って、今時めずらしいよね。

ホッピングって知ってる？

一子ちゃんの特技はイラストと、それに何と〝ホッピング〟！

キミたち知ってる？　バネ仕掛けでピョンピョン跳ぶやつ。

「両手を放して跳ぶことができるんですよ」

信じられない！

——一体どうやってやるの？

「足の間に挟んじゃうの」

うれしそうに、ニコニコ答えてくれる。

思わず編集長と、今度また撮影する機会があったら、ぜひ披露してもらおうとホンキで相談してしまった。

言いたくないシンクロの話

芸能界でのお友達は、網浜直子ちゃん・志村香ちゃん・佐野量子ちゃん・佐藤恵美ちゃん・ダンプ松本さん・渡辺徹さんなど、ドラマや映画で知り会った人が多い中で、ポピンズの2人の名前が出てきた。

「かくし芸大会で仲良くなったの」

——ああ、あのシンクロナイズ。

「やだあー!!　どうして知ってるんですか？」

ものすごいリアクションに、ビックリ。

「あれ、大変だったんですよ、衣装とメイクも、すっごく恥ずかしかったし…」

あんまり思い出したくなかったみたい。

将来はスピード狂みたい？

目の前ではおとなしそうに見えるけど、どっこいドラマで見せるような過激な一面ももっているらしい。

「スプラッター映画が、大好き！　気持ち悪いのも怖いのも全然平気」

はたまた

「車の免許を取ったら、ビュンビュン飛ばすと思う。スピード狂みたい」

なんて発言が飛び出すと、なぜか少し安心したりする。

一子ちゃんの口ずさんだ歌

撮影も終り頃、一子ちゃんはスローテンポの歌を口ずさんだ。

——それ、何の歌？

「賛美歌」

ちょっと照れたように答えて、でもそのまま歌い続ける。さすがミッション系学校出身（プロテスタントだったそうだ）細いきれいな声がスタジオを流れていき、そこに居た人間はみんなで聴き入ってしまった。

気軽に話しかけてほしいナ

さて撮影も終り、一子ちゃんから読者へのメッセージをお願いした。

「新曲『バンクショット』をよろしく。あと、映画とドラマを観て下さい」

というのが正式メッセージなんだけど、

「気軽に話しかけてくれる人が好きです」

とも言ってたよ。キミも街やイベントで彼女と会ったら、気軽に声をかけてみよう！

ファンクラブ：〒107　東京都港区赤坂6　13　6　311　(株)ハッシープロモーション内　ICHIKO・CLUB



一子ちゃんをインプットしよう!!

下にずらっと並んでいる何だかワケの分からないアルファベットの列。実はこれ、一子ちゃんのプロフィールデータを暗号化したものなんだ。P79からの「暗号解読プログラムリスト」を打ち込んでから、この暗号を入力してみよう。そうすれば一子ちゃんのスベテが君のMSXの画面いっぱいに現れるはずだよ。気合を入れてしっかり打ち込んでくれよな。君の健闘を祈る。

★一子ちゃんからのプレゼントもあるぞ/ ポスター　10名・サイン　10名・テレホンカード　3名・ブリックTシャツ　3名・ブリックカードラジオ　3名

プレゼントの欲しい人は編集部「藤井一子ちゃんプレゼント」係まで。メ切8月7日



```
C J G B W P O I C L M P G B C L C L Q F
G B R I C L U P B A T F R S A G K S B A
W P I P N P O T W L X L U S P T G B Y L
Q P K S O S C L Y B V L W I R I B A J M
O C X J C J S P P P Q P X F T J G B R P
M S R P L F R F W P H P R F A G X J G D
X B C C Y B R N B O C L F N A C X L T M
Z D C L K M A M W B C L J D X L Z L C L
U C A M Z B B A U I R S Q F V S U P R F
U P R F S S G B Z F O I M P Q P O I S P
R I L F N P B A W G D S H H O H E F U F
S P U P U I X J W G D S D R K R J G U R
T G R R L S N I Y Q K S B A K T I P N P
A G P T J G D G E J K S J G T F Q S R F
U I F Q Q F J J R F Q S X J W P I P R F
O T Y L X B Y I P T G B Z L U F K S O S
G B U L X L S S R I X J N D B T Q F U I
K S P P Z F O T Q P O I Y P W P B T B G
L N Z G Q Q J R O I I Q G H O Q N I X J
C R N I Y Q K S F S N D H R O G T G C H
Y H P I S Q N I O H L N J N A J S I Y F
M P W P T J U F R J P T P D J N O C P N
W D C L T C B E K E E E P D G B A G P T
V F I P W F J N U H K S N I C H G H O Q
P Q O H P D G B U M Y M N D M S M P T P
P T P D B A J N B T Q F U I K S P P Z F
O T U F O I Y P A G B T X P L N J N R S
O S Q I Q F T P P T F T V S U F K S M S
K T Y B P D J N W P P T J G E J K S J P
R I G P T J P D J N Y F M P W I U P M P
A G P S Y F Q F R P Y S O I T J P D K L
D C Q P K S O S X B A C S S N S Q P J T
G D K M F D P B C L S F M P Q P K S N D
G H Q G A R G R J S W H K S X Q O I L N
K L A M Q P K S S I U P R F U F Q F P B
```

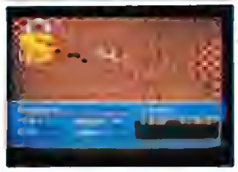
```
X J K J Z F A G M P B A L P R P N F E J
P I Q F B A E T B A Y P M S X F K L B J
W F Q F A T N P U F K S Q F M P L L B A
D I T H K R U G N I F Q G H J S S R L S
J I B A J R M R H H B A K J B T W P M S
W F C T Y F E Q O C X M X M J D L D I G
R P N F Q P S J Y F N P A G K S X J Q F
X I I G Y I U P E Q Z F L T X J U I O J
I G R I I P N P X J N D Y S A G K S M P
Z I Q P J T W P E T T J M S M P Y F P D
E Q Q R O I K H Q Q A R U G N I B A Q I
F J Y I V F O I I G Y I V F O I I G M R
H I E Q S S T J A G K S T J B A W F R J
E Q P F Q P I G A G N T X J R R P I J S
C H E Q L P O T M P C T B G O I Q F N T
B A P F W P K S V P Q F B A U P P T A G
K S I P R F X J N P Q I A J O I T J S P
K S G J B A H M B A H H W G D R E Q L J
R F O P T J N S X J Z G E S Q Q S R K S
B A V Q U G J R K S M G G H O Q J S S S
R F Q P N F M S U P Q S B A S J B G Q J
F T V S X J J N W P K T M F N P Z I W S
N J S J Q I L N X J W F L T F J V S E T
T J V F I P B A P F D G B J O I M S Q F
X J K J Z F A G M P X S U I B A O T Q P
O I F J B T E Q M S T J R P E Q P P U P
O J J P A T P I M P X S U I X J P P W S
K S L P N S G P T J X J I T R F N S S F
T J X J Y I U P I G V F O S U S X J J M
G E G B B N T D F E T D G E L E P N C L
Z C D O L E U L I G C R O I S G L R F H
N I X J E J E J O I I G B J K S I T R F
A G X J U L Z B V P Q F B T P S O I W I
W P M S M P X J C A
```



ファルコムが放つ
「ザナドゥ」「ロマンシア」に続くシリーズ最新作！
ドラゴンスレイヤーIV
7/10
新発売!!
MSX2専用
2メガROM
定価6,800
DRASLE FAMILY
IV
ドラゴンスレイヤーフォー ドラスレファミリー
アイテムを
選択してから、
いざスタート！
宿屋でゆっくり休み、
体力を回復しよう！
MSX 2 専用
RAM64K
VRAM64K以上
●ファミコン版は㈱ナムコより発売されます。
●通販（〒200円） 通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号
Falcom
日本ファルコム株式会社

この巨大都市には、三つの時間の流れがある。
過去、現在、そして未来。
速さの違うそれぞれの流れは、
交錯しあい、屈折しながら、
一つの都市をつくっている。
未来の流れを捕らえた者、
その者だけが、ここで生きていける。

SF·Hard·Action·R·P·G
MIRAI 未来



宇宙世紀Seven-two-O、地球における人類の生命は絶たれ、宇宙への移住を余儀なくされていた。次の移住予定地として、REINBOW星雲に、その運命が託されたが、REINBOW星雲は、全く異った環境の6つの惑星と、それを統治する1つの惑星よりなりたっており、完全に我々を敵視している。
時の流れとともに疾走した謎のソルジャー、彼が5つのきらめきをもつアーマードスーツを見た時、その運命は変った。──未来へ

●絶賛発売中
MSX2(要VRAM64K)メガロム……定価5,800円
MSX(要16K、RAM)メガロム……定価5,800円

時を翔る

SUPER TRITORN

MSX2のポテンシャルで200%パワーアップ／



絶賛発売中トリトーン
●MSX2メガロム──定価5,900円
●ROM版 要8K RAM──定価[illegible]
●テープ版 要32K RAM──定価4,800円

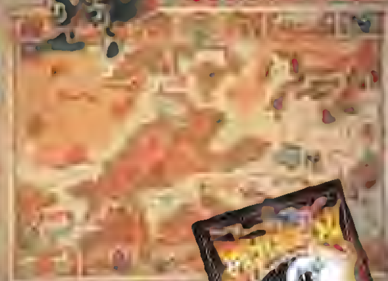
●通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込み下さい。(送料サービス)
●この商品は郵便局『ハイテクゆうパック』でお求めになります。
●当社パッケージソフトのアンケートハガキ返送のユーザーには、会員登録を行ってサポートしています。
●プログラマー募集／Z-80·6809のわかる人どしどしご連絡ください。

資料請求券 MSX・応援団 8月号

異次元ソフト

ファンタジー・ロールプレイングゲーム

覇邪の封印



MSX用メガロム 遊んでみました？

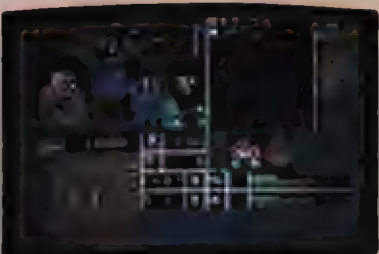
事のおこりはこうなんです

舞台は、我々の世界とは次空の異なる、未だ神話や伝説が生々しい息吹を感じさせる中世的世界です。

ある不幸な事故によって、その世界に異次元への通路が口を開けてしまいました。そのせいから異次元の軍団が絶え間なく攻め込み、平和だった国も今は恐怖と絶望に覆われています。助かる術は、唯一つ！ 異次元の通路を塞ぐ事です。　そこで、一人の若き勇者が、この世界のどこかにあると言われる「覇邪の封印」を求めて諸国流浪の旅に出ます。

これがウワサのマップとフィギュア

なんと言っても、覇邪の封印には、マップとフィギュアがドーンとついているってのが魅力です。マップは不織布製で、デザインも大好評！ それにオリジナルメタルフィギュアが光ってて最高です。



↑MSXメガロム版の画面です。

がんばった人には…

"覇邪の封印"を終了したらもらえる「覇邪の勇者認定証」の他に、ノーヒントで解いた人には、副賞がもれなくプレゼントされます。その副賞が左の写真の「覇邪の封印」のエンブレム。金属製で重量感もあり、なんともリッパなもんです！

皆さん、途中で投げ出さず、がんばって、「認定証」と「覇邪の封印」をもらいましょう。

KGD INFORMATION GIRL

お手紙まってまーす！

MSX2専用の ディスク版 覇邪の封印 もよろしくネ！



↑MSX2専用の画面です。

PC-8801シリーズ	[illegible]
PC-9801シリーズ	[illegible]
FM7/NEW7 5"2D	[illegible]
FM77AV 3.5"2D	[illegible]
X1シリーズ	[illegible]
MSX2 3.5"2DD	[illegible]
MSXメガロム	7,800円

お待ちしてます！

お問い合わせ先/[illegible]スタジオ内KGDソフト　〒162 東京都新宿区市谷台町11　TEL.03-353-1724



CRAZE
スクランブルムーブメントアクション
スクランブルクレイズ
近日発売予定!!
MSX(RAM16K以上)… メガロム ¥5,800
PC-6601SRシリーズ V2モード専用…5"2D 2枚組
X1 turboシリーズ………… 5"2D 2枚組



HEAVY ARMED STORMING VEHICLE
VAXOL
VAXOL
3Dシューティング
RAM16K MSX1MROM ¥6,800


警告!
魔王ジャレスより
フッフッフッ……諸君！私はジャレス。知っているかね？いよいよ「ラビリンス」が発売される。
このゲームはニュータイプのアドベンチャー・ゲームで、なんといってもキャラクターがビシビシと動きまわるのだよ。
それにもっと驚くことに2メガROMという魔力もついている。……フッフッフッ
こんなことでまだまだ驚いてはいけない。
ぜひ諸君らの熱き挑戦をまっている。
近日発売
ラビリンス
魔王の迷宮
Labyrinth
MSX2 ROM カートリッジ 2メガロム仕様 (VRAM128K以上) 定価¥6,800 MS-10
TM & © 1986 HENSON ASSOCIATES INC. ALL RIGHTS RESERVED ORIGINAL PROGRAM AND CONCEPT © 1986 HENSON ASSOCIATES INC AND ACTIVISION INC. CODE FOR MSX COMPUTER © 1987 PACK-IN-VIDEO CO. LTD.
スピルバーグの謎解きに挑戦！
上下左右に高速スクロールする捜査マップ
コマンド選択方式によりスピーディーなゲーム進行
大容量メガROM使用により画面の瞬間書き換えを実現
ミステリー・アドベンチャー
ヤングシャーロック～ドイルの遺産～
Young Sherlock The Legacy Of Doyle
MSX ROM カートリッジ版 1メガロム仕様 (RAM16KB以上対応)
定価¥5,800 MS-7
MSXは、アスキーの商標です。
MSX MSX2 にも使用可能
好評発売中
●カセットテープへのセーブ機能を内蔵
カセットテープ
データ・レコーダーを別途使用
オリジナルストーリーとトリックに推理力とマッピング力で挑戦！
COPYRIGHT © 1985 PARAMOUNT PICTURES CORPORATION AND AMBLIN ENTERTAINMENT INC.
ALL RIGHTS RESERVED. © 1987 PACK-IN-VIDEO CO. LTD
SUPER スーパーランボー スペシャル
RAMBO Special
MSX2 ROM カートリッジ
1メガロム仕様 VRAM128KB以上対応
定価¥5,800 MS-5
MSXは、アスキーの商標です。
© 1985 CAROLCO INTERNATIONAL NV ALL RIGHTS RESERVED TM TRADEMARK UNDER AUTHORIZATION
リアルタイム・ロールプレイング・ゲーム
RAMBO
地獄のヒーロー／激闘救出作戦
MSX ROM カートリッジ版 32KB ROM使用
1人用
定価¥5,800 MS-1
© 1985 CAROLCO INTERNATIONAL NV ALL RIGHTS RESERVED TM TRADEMARK UNDER AUTHORIZATION
企画・開発・発売
PACK-IN-VIDEO
株パック・イン・ビデオ
〒160 東京都新宿区新宿1-16-10 コスモス御苑ビル7F ☎03(226)9491(直)
当社商品はお近くの電気店、パソコンショップ、百貨店等でお求めになれます。
尚、お求めになれない場合は下記までお問い合わせ下さい。
アズソフトハウス 〒151 東京都渋谷区本町1-20-2 パルムハウス初台9F ☎03-377-8637

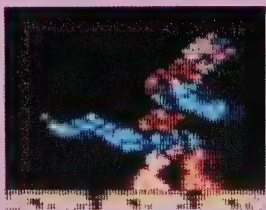

エイリアン2
ALIENS™
This Time It's War, There Are Some Places In The Universe You Don't Go Alone.
写真提供：Twentieth Century Fox Film Corporation All rights reserved
このリアルな動きに、
君は夢中になる。
ラストシーンで待ちうけるクィーンエイリアン…
8つのハイテク武器を駆使して
リプリーは戦う。
好評発売中！
【適合機種】MSX（MEGA ROM 要16K）
【価格】MSX5,900円
© 1987 Twentieth Century Fox Film Corporation All right reserved
© 1987 ACTIVISION
© 1987 SQUARE
Trademarks owned by Twentieth Century Fox Film Corporation
and used by SQUARE under authorization
●このゲームはACTIVISION社の承認を受けて開発したものです
MSXはアスキーの商標です
MEGA ROM マークのメガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。
画面写真はゲーム画面を撮影したものです
ゲーム内容に関する御質問は、往復ハガキにてお問い合わせください。
ユーザー・サポート TEL03 545 3519
(月～金AM10:00～12:30 PM1:30～6:00)
※通信販売ご希望の方は、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留でスクウェアまでお申し込み下さい
SST
SQUARE
株式会社スクウェア
〒104 中央区銀座3-11-13 TEL.03-545-3519

あの、A1のイメージキャラクター
アシュギーネ
が、アクションRPGになったゾ!!

A1のイメージキャラクター、アシュギーネがMSXソフトになって登場!! 今回は、先走り情報を送るぜ!!



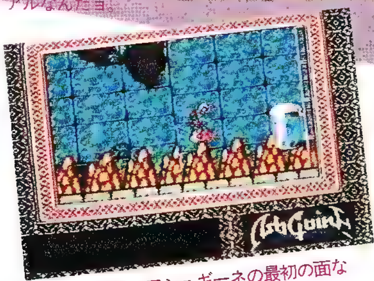
⬆このタイトル画面は、できたてのホヤホヤ。だから、ホンチャンはちょっと変わっているかもしれないけど、このアシュギーネというロゴ、かっこいいと思うだろ？ これ苦労したんだって。



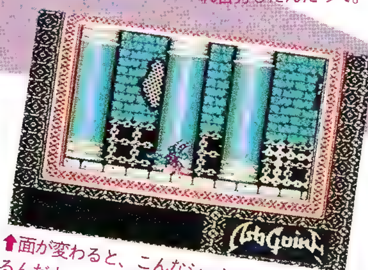
➡これが、我らのアシュギーネなのだ。このアシュギーネの動きは、なかなかリアルなんだョ。



ビシッ



⬆この画面は、アシュギーネの最初の面なのだが開発途中だから変わるかもしれない。



⬆面が変わると、こんなシーンが出てくるんだよ。

プロローグ

神と名のる「バヌーティラカス」は、惑星ネペンテスの強大な文明エリトリアを、宇宙意志に反するものと考え破壊した。

原始にもどったネペンテスでは、エリトリア人と、バヌーティラカスが遺伝子操作によって創造したグール人が、果てしない戦いをくり返していた。ある日バヌーティラカスがネペンテスに戻ってきた。ネペンテスの状態を知ったバヌーティラカスは驚き、グール人に知識と技術を教え、エリトリア人を支配させることに成功した。

しかし、グール人のギーは、非情な支配にガマンできず、エリトリア人の王ファーザーの娘ネシュアを助け、かつての文明の遺跡へと逃げ出してしまったのだ。

そして、2人の息子としてアシュギーネが誕生した。

彼がたのもしい若者に育った時、グール人の追手が両親を惨殺してしまった。それを見たアシュギーネは、両親のカタキをとり、ネペンテスに平和をとり戻すために、バヌーティラカスを倒すことを強く心にちかうのであった。

こおーんなゲームなんだぞぉ

さて、こんなストーリーでゲームが始まる『アシュギーネ』は、アクションロールプレイングゲームなんだ。

画面写真を見てもらえれば分かるように横スクロールで進んでいく。そして、しっぽやパンチ、剣などの武器を使って戦っていくんだ。敵を倒すと経験値を得ることができ、その数値やアイテムによってレベルがアップするんだ。特に攻撃力に関しては、0〜99レベルまで細かく分かれている。あと、画面の左下の所に黒くあいているスペースがあるでしょ？ そこは、画面に出てくる語部(カタリベ)との会話（助言）モードの時などに使われる。その助言もレベルによって得られたり得られなかったりと、なかなかコったゲームなのだ。

今回は、開発途中だからあまり詳しく載せられなかったけど、次号ではドーンと特集しちゃうから待っててね。



⬆アシュギーネが、ゾーンから次のゾーンへ移動する時に通過するワープゾーン。左から真中、右の画面へと、うにゅーっ！ という感じでワープしていく。ソフトが完全に完成すれば、ゾーンの数は全部で100〜200になるとか。それだけでもワクワクしてくるね。8月の発売を期待しよう！

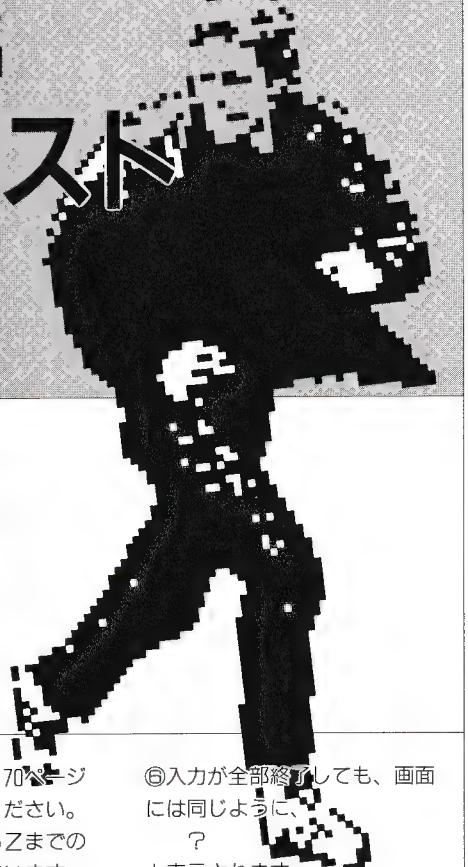
"A1フェスティバル"に参加しよう!!

ここでみんなにウレシイお知らせがあるんだぜ。7月24日〜26日の3日間、東京・秋葉原にあるラジオ会館8Fホールにて「A1フェスティバル」が開催されるんだ。「ダーウィン4078」でゲーム大会を行い、最高得点者には、モデム・NT―190がもらえるぞ。さらにグランドチャンピオンには豪華景品が用意されてるぞ。絶対参加してくれよなっ！

さらに秋葉原のお店の店頭に用意されている応募券で応募すれば、抽選で100名の方に今回紹介した「アシュギーネ」のソフトが当るぞ。(期間は7／1〜8／31まで)

アイドル・データ・パラダイス

暗号解読プログラムリスト大公開！



8ページのお待たせっ！　今から紹介するのが「アイドル・データ・パラダイス」のプログラムリストなんだ。このリストを打ち込んで、データを保存しておけば、いつでも「アイドル・データ・パラダイス」4ページ目のアルファベットだけの暗号文を解読してくれるってワケ。すごいだろーっ!!

　プログラムの使い方を説明する前にちょっと説明しておくことがあるんだ。

　まず使用できるパソコンはメモリが32KBあること。それからプログラムを打ち込む時は間違ってないか確かめながら入力すること。もちろんバグ取りも忘れないでやって欲しい。最後にカセットテープにセーブ（記録）する時は1回ではなく2回ぐらいセーブしよう。そうすればミスでプログラムをこわしてしまった時も安心だからね。

〔プログラムの使い方〕

①MSXの電源をONにします。

②カセットからプログラムをロード（読み出し）します。レコーダーを再生状態にし、

　CLOAD↵と入力します。

③プログラムを走らせます。

　RUN↵

④プログラムを走らせると、画面には次のように表示されます。

　せんたくしてください

　A＝データにゅうりょく
　B＝プロフィールひょうじ
　C＝カセット　セーブ
　D＝カセット　ロード
　Z＝プログラムていし

　コマンドは？

　この5種類のコマンドは使用順序が決まっていないので、目的に応じて使いわけてください。

〔暗号の入力：コマンドA〕

　プログラムが④の状態の時に、

　A ↵ または、

　a ↵ と入力します。

　コマンドは、英大文字、英小文字、どちらで入力してもOKです。

⑤コマンドAが動作すると、

　？

とだけ表示されます。

　？が表示されたら、70ページの暗号表を入力してください。暗号は、すべてAからZまでの英大文字で表わされています。

　暗号表は横20文字毎に区切られているので、左上の文字から横に『CJGBWP～』と入力していきます。

　1行目の終わり『～CLCLQF』まで入力したら、↵を押します。これで20文字分を入力したことになります。1行目の入力が終了すると、ふたたび、

　？

と表示されるので、続いて2行目を『GBRI～KSBA』と打ち込んでから、↵ キーを押します。

　このようにして、20文字ずつ暗号表の最後まで入力します。最後の行は10文字しかないので『～XJCA』と入力してから、↵ キーを押してください。

⑥入力が全部終了しても、画面には同じように、

　？

と表示されます。

　これには、『おわり』または『オワリ』と入力して、暗号の入力が終わったことを示してください。

　⑤での暗号入力では、通常1行の20文字ずつ入力していきますが、それ以上、それ未満の入力もできます。ただし、250文字以下で、かつ入力した文字数が偶数でなくてはなりません。3文字とか49文字などの奇数の入力をした場合は、再入力の状態に戻ってしまいます。

　また、入力するアルファベットは大文字が普通ですが、小文字のaからzの入力も可能です。

⑦データ入力が終了し、『おわり』か『オワリ』を入力すると、

　あんごうかいどくちゅう

ブーンとP119の J へ飛んでくれたまえ。

アイドルデータ パラダイス

しばらくおまちください
と表示されます。
これは、⑤で入力した暗号を解読してアイドルのプロフィールを作成しているのです。
しばらく待っていると、
END
と表示して、④のコマンド入力の状態に戻ります。

〔プロフィールの表示〕

⑧コマンドAにおいて暗号を入力した後は、通常、コマンドBかコマンドCを実行します。
せっかく苦労して入力したプロフィールなので、すぐにでもカセットに記録するコマンドCを実行したいところ。しかし、今入力したプロフィールが間違っていなかったかどうか確かめてみよう。
プログラムが④のコマンド入力の状態である時に、
B ↵ または、
b ↵ と入力します。
⑨コマンドBが動作すると、
しばらく　おまちください
と表示されます。
⑩しばらく待っていると、アイドルの名前を表示してから、
1　ほんみょう
2　せいねんがっぴ
∫　∫
45　けっこんはなんさいぐらいでしたい?
0　プロフィールおわり
と表示されます。
この時、質問の番号が45まで表示されなかったら、それはプログラムの入力ミスか暗号の入力ミスです。そうなった場合は、
0 ↵
と入力してプロフィールを終了させてから、コマンドZを入力してプログラムを停止させ、再度確認してください。
最後にアイドルの名前が表示されてから、
えらんでください?
と表示されます。これには、アイドルのプロフィールの何番が見たいかを答えます。
この時、0(ゼロ)を入力すると、④のコマンド入力の状態に戻ります。
1 ↵ と入力して『ほんみょう』を選択すると、すべてのプロフィールを見ることもできます。
⑪プロフィールの下には、
つぎにすすみますか?

つぎにすすむ＝1
プロフィールせんたくにもどる＝2
プロフィールおわり＝3

えらんでください?
と表示されます。
これには、
1 ↵ と入力すると、次の項目のプロフィール表示をします。
2 ↵ と入力すると、⑩のプロフィール選択に戻ります。
3 ↵ と入力すると、④のコマンド入力の状態に戻ります。
45番目のプロフィールを表示している時に、1 ↵ を入力すると、④のコマンド入力の状態に戻ります。

〔データの記録〕

⑫コマンドBで打ち込んだプロフィールが正常なのがわかったら、コマンドCでカセットにデータの記録をしよう。
④のコマンド入力の状態で、
C ↵ または、
c↵と入力します。すると、
テープレコーダーを　ろくおんじょうたいにしてください
ようい はいいですか?
いい　=　1
だめ　=　2
こたえてください?
と表示されるので、テープレコーダーを録音状態にしてから、
1 ↵ と入力します。
テープレコーダーの準備ができない時は、
2 ↵ と入力することで、④のコマンド入力の状態に戻すことができます。
テープへの記録は1分ほどで終わります。終わると『END』と表示しますから、レコーダーを止めてください。

〔プログラムの停止〕

一通りの動作が終了してプログラムを停止させる時は、プログラムが④のコマンド入力の状態の時に、
Z ↵ または、
z ↵ と入力します。するとプログラムは停止します（あとは他のプログラムを使っても、MSXの電源を切っても大丈夫）。

〔プログラムとアイドルデータのロード〕

カセットに記録されたアイドルのプロフィールを見たい時は、次の手順を実行してください。
ⓐMSXの電源を入れて、カセット用のプログラムをロードします。
プログラムの入ったカセットをレコーダーにセットして再生状態にします。そして、
CLOAD ↵ と入力して、プログラムのロードを行ないます。
ⓑプログラムをRUNさせます。
ⓒコマンド入力の状態になったら、
D ↵ または、
d ↵ と入力します。すると、
テープレコーダーを　さいせいじょうたいにしてください
ようい はいいですか?
いい　=　1
だめ　=　2
こたえてください?
と表示されますので、テープレコーダーを再生状態にしてから、
1 ↵ と入力します。
テープレコーダーの準備ができない時は、
2 ↵ と入力することで、ⓒのコマンド入力の状態に戻すことができます（プログラムのカセットとデータのカセットを間違えてセットしないでね）。
データの読み込みが終了すると、『END』と表示してⓒのコマンド入力の状態に戻るので、テープレコーダーを止めてください。
ⓓプログラムがⓒのコマンド入力の状態の時に、今度はコマンドBを使ってプロフィール表示をします。コマンドBの使い方は、⑧からと同じです。
ⓔプログラムがコマンド入力の状態の時に、コマンドZを使ってプログラムの停止をします。
ⓕMSXの電源を切ります。

〔ディスク用プログラムの欲しい方へ〕

ディスク用のプログラム・リストが欲しい人は、返信用封筒と120円切手を同封して、MSX応援団編集部「アイドル・データ・パラダイス係」宛に、〝ディスク用プログラム希望〟と書いて送ってください。

アイドルデータ パラダイス

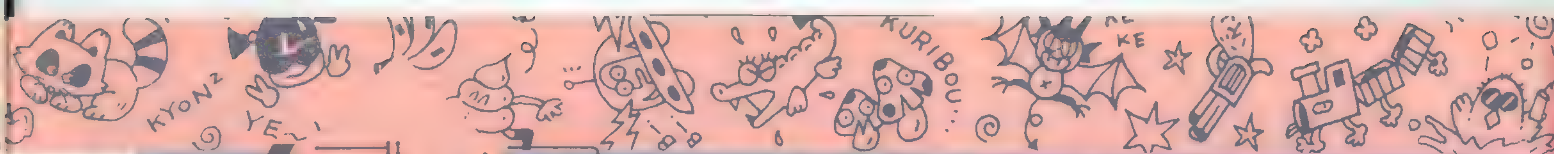
```
10 ' アイト゛ルテ゛ータハ゜ラタ゛イス
20 '      カセットテ゛ータヘ゛ース
30 CLEAR 500,&H98AF
40 A1= 26448
50 A2-A1+5988
60 A3=A1+17864
70 SCREEN 1,1
80 C-RND( TIME)
90 COLOR 13,0,0
100 KEY OFF
110 DIM Z(45)
120 PRINT"せんたくしてくた゛さい"
130 PRINT
140 PRINT"A=テ゛ータにゅうりょく"
150 PRINT"B=フ゜ロフィールひょうし゛"
160 PRINT"C-カセット セーフ゛"
170 PRINT"D=カセット ロート゛"
180 PRINT"Z=フ゜ロク゛ラムていし"
190 PRINT
200 L$=""
210 INPUT"コマント゛は";L$
220 IF L$-"A" OR L$="a" THEN 290
230 IF L$="B" OR L$="b" THEN 850
240 IF L$="C" OR L$="c" THEN 1590
250 IF L$="D" OR L$-"d" THEN 1820
260 IF L$-"Z" OR L$="z" THEN 2830
270 PRINT
280 GOTO 120
290 'A-COM
300 J=A2
310 A$=""
320 INPUT"";A$
330 IF A$="オワリ" OR A$="おわり" THEN 520
340 B=LEN(A$)
350 D=INT(B/2)
360 E=INT(B/2+.5)
370 IF D<>E THEN 2050
380 FOR F=1 TO B
390 G$=MID$(A$,F,1)
400 H=ASC(G$)
410 IF &H60<H AND H<&H7B THEN H-H-32:GOTO 440
420 IF &H40<H AND H<&H5B THEN 440
430 H=&H43
440 POKE J,H
450 J-J+1
460 IF J>A3-50 THEN 490
470 NEXT F
480 GOTO 310
490 PRINT
500 POKE J,2
510 PRINT"メモリオーハ゛フロ"
520 PRINT
530 POKE J+1,2
540 PRINT"END"
550 PRINT
560 FOR I=1 TO 2000
570 NEXT I
580 PRINT
590 PRINT"あんこ゛うかいと゛くちゅう"
600 PRINT
610 PRINT"しは゛らくおまちくた゛さい"
620 PRINT
630 N=A1
640 O=A2
650 K=PEEK(O)
660 J-PEEK(O+1)
670 K=K-65
680 J=J-65
690 IF K<0 OR 25<K THEN K=3
700 IF J<0 OR 25<J THEN J=3
710 M=J*26+K
720 IF M>255 THEN M-M-256
730 POKE N,M
740 N=N+1
750 O=O+2
760 IF M-2 THEN 790
770 IF O>A3-50 THEN 790
780 GOTO 650
790 PRINT"END"
800 PRINT
810 FOR I=1 TO 2000
820 NEXT I
830 GOTO 120
840 END
850 'B-COM
860 PRINT
870 PRINT"しは゛らく おまちくた゛さい"
880 PRINT
890 H=A1
900 FOR B=0 TO 45
910 C=PEEK(H)
920 H=H+1
930 IF C=2 THEN 970
940 IF H>A2-50 THEN 970
950 IF C=1 THEN Z(B)=H:D=B:NEXT B
960 GOTO 910
970 GOSUB 2240
980 PRINT
990 PRINT
1000 RESTORE 2380
1010 FOR B=1 TO D
1020 READ E$
1030 PRINT B;
1040 PRINT E$
1050 FOR F=1 TO 300
1060 NEXT F
1070 NEXT B
1080 PRINT" 0=フ゜ロフィール おわり"
1090 GOSUB 2240
1100 PRINT
1110 INPUT"えらんて゛くた゛さい";G
1120 IF G=0 THEN PRINT:GOTO 120
1130 IF 0<G AND G<D+1 THEN 1190
1140 PRINT
1150 PRINT"たた゛しくいれてくた゛さい"
1160 PRINT
1170 PRINT"1から";D;"のはんいて゛す"
1180 GOTO 1100
1190 I=G
1200 PRINT
1210 GOSUB 2110
1220 H=Z(G-1)
1230 PRINT CHR$(129);CHR$(32);
1240 C-PEEK(H)
1250 IF C=1 THEN 1290
1260 PRINT CHR$(C);
1270 H=H+1
1280 GOTO 1240
1290 PRINT
1300 PRINT
1310 PRINT
1320 PRINT
1330 PRINT"つき゛にすすみますか?"
1340 PRINT
1350 PRINT"つき゛にすすむ             =  1"
1360 PRINT"フ゜ロフィールせんたくにもと゛る=  2"
1370 PRINT"フ゜ロフィールおわり          =  3"
1380 PRINT
1390 INPUT"えらんて゛くた゛さい";K
1400 IF 0<K AND K<4 THEN 1470
1410 PRINT
1420 PRINT"にゅうりょくミスて゛す"
1430 PRINT
1440 PRINT"もういちと゛と゛うそ゛"
```

キャッホー、P119のKへ進もう

```
1450 PRINT
1460 GOTO 1330
1470 IF K=1 THEN 1560
1480 IF K=2 THEN 1530
1490 PRINT
1500 PRINT"END"
1510 PRINT
1520 GOTO 120
1530 PRINT
1540 PRINT"END"
1550 GOTO 970
1560 G-G+1
1570 IF 45<G THEN 1490
1580 GOTO 1190
1590 'C-COM
1600 PRINT
1610 PRINT"テープ゜レコーダ゛ を ろくおんじ゛ ようたいにしてくだ゛ さい"
1620 PRINT
1630 PRINT
1640 PRINT"よういはいいで゛ すか?"
1650 PRINT
1660 PRINT"   いい  = 1"
1670 PRINT"   だ゛ め = 2"
1680 PRINT
1690 INPUT"こたえてくだ゛ さい";L$
1700 IF L$-"1" THEN 1760
1710 IF L$="2" THEN PRINT:GOTO 120
1720 PRINT
1730 PRINT"もういちど゛ いれてくだ゛ さい"
1740 PRINT
1750 GOTO 1640
1760 BSAVE "CAS:MSX2",A1,A2 5
1770 PRINT"END"
1780 FOR F 1 TO 2000
1790 NEXT F
1800 PRINT
1810 GOTO 120
1820 'D-COM
1830 PRINT
1840 PRINT"テ フ゜レコ-ダ゛ -を さいせいじ゛ ょうたいにしてくだ゛ さい"
1850 PRINT
1860 PRINT
1870 PRINT"よういはいいで゛ すか?"
1880 PRINT
1890 PRINT"   いい    1"
1900 PRINT"   だ゛ め - 2"
1910 PRINT
1920 INPUT"こたえてくだ゛ さい";L$
1930 IF L$="1" THEN 1990
1940 IF L$="2" THEN PRINT:GOTO 120
1950 PRINT
1960 PRINT"もういちど゛ いれてくだ゛ さい"
1970 PRINT
1980 GOTO 1870
1990 BLOAD "CAS:MSX2"
2000 PRINT"END"
2010 FOR F=1 TO 2000
2020 NEXT F
2030 PRINT
2040 GOTO 120
2050 'キスウ
2060 PRINT
2070 PRINT"ただ゛ いまのにゅうりょくもじ゛ すうは きすうで゛ した"
2080 PRINT"さいど゛ にゅうりょくしてくだ゛ さい"
2090 PRINT
2100 GOTO 310
2110 RESTORE 2380
2120 PRINT
2130 GOSUB 2240
2140 PRINT
2150 PRINT I;
2160 FOR J=1 TO I
2170 READ E$
2180 NEXT J
2190 PRINT E$
2200 PRINT
2210 PRINT
2220 PRINT
2230 RETURN
2240 H A1
2250 PRINT
2260 PRINT CHR$(129);CHR$(129);
2270 PRINT CHR$(129);CHR$(32);
2280 C=PEEK(H)
2290 IF C 1 THEN 2330
2300 PRINT CHR$(C);
2310 H=H+1
2320 GOTO 2280
2330 PRINT CHR$(32);CHR$(129);
2340 PRINT CHR$(129);CHR$(129)
2350 PRINT
2360 RETURN
2370 DATA なまえ
2380 DATA ほんみょう
2390 DATA せいねんが゛ っぴ゜
2400 DATA けつえきが゛ た
2410 DATA しゅっしんち
2420 DATA サイズ゛
2430 DATA しゅっしんこう
2440 DATA きょうみ
2450 DATA とくぎ゛
2460 DATA かぞ゛ く
2470 DATA デ゛ ビ゛ ューはいつ?
2480 DATA デ゛ ビ゛ ューのきっかけ
2490 DATA レコ ド゛ コレクション
2500 DATA ド゛ ラマけいけん
2510 DATA じ゛ ぶ゛ んのせいかくのちょうしょ
2520 DATA じ゛ ぶ゛ んのせいかくのたんしょ
2530 DATA じ゛ ぶ゛ んのからだ゛ で゛ すきなところ
2540 DATA じ゛ ぶ゛ んのからだ゛ で゛ きらいなところ
2550 DATA すきなファッション
2560 DATA すきなスポ゜ーツ
2570 DATA すきなアーティスト
2580 DATA すきなド゛ ウブ゛ ツ
2590 DATA きらいなド゛ ウブ゛ ツ
2600 DATA すきなたべ゛ もの
2610 DATA きらいなたべ゛ もの
2620 DATA すきないろ
2630 DATA きらいないろ
2640 DATA すきなはな
2650 DATA すきなことば゛
2660 DATA よくみるテレビ゛
2670 DATA すきなまち
2680 DATA いってみたいところ
2690 DATA あいど゛ くしょ
2700 DATA いままで゛ で゛ いちば゛ んいんしょうにのこっているうれしいこと
2710 DATA いままで゛ で゛ いちば゛ んいんしょうにのこっているしっぱ゜ い
2720 DATA いままで゛ で゛ いちば゛ んいんしょうにのこっているえいが゛
2730 DATA いまいちば゛ んほしいもの
2740 DATA いまいちば゛ んしたいこと
2750 DATA りそうのおとこのこのタイプ゜
2760 DATA きらいなおとこのこのタイプ゜
2770 DATA たからもの
2780 DATA はつこいはいつ?
2790 DATA じ゛ ぶ゛ んをド゛ ウブ゛ ツにたとえると?
2800 DATA よくいくおみせ
2810 DATA ちいさいころなにになりたかった?
2820 DATA けっこんはなんさいぐ゛ らいで゛ したい?
2830 'END
2840 PRINT
2850 KEY ON
2860 CLS
2870 END
```



Dr.ジェイスンの MSX PLAYING MANUAL
Vol.1.
㊊ 安立隆一
㊏ 南 辰真
第1回目の今月は、鉄道模型を走らせてみよう！
まず必要なのは MSX！ ここで登場するのは SANYO MSX2 WAVY-23!! だっ！
それに ミニジャック（直径2mm位のメス）とビニール線 数10cm
そして これがないと 始まらない 鉄道模型！（レールに電源を通して走らせるタイプネ）
これは使わない
ここがスイッチになっていて プラグが入った時に 切れるんだョ
1番細い 黒いプラグを 差し込む！
黒
白
赤
カセットケーブル
MSXへ
カットする。
コンセントへ
ミニジャックにビニール線（2本）の一方を 接続してさらにもう一方を 鉄道模型の レールと電源の間に取りつける。 そして ミニジャックに MSXのカセット ケーブルのプラグを差し込むわけだ。
最後の仕上げに ダイレクトモードで MSXに. BSAVE "ABC", &H1000, &H1100↵ と 入力すると 模型がしばらく動くんじゃ。 その時間は『1100』の数値を 1000 以上で 増減させることによって 調整できるぞ！
※電源を入れるのを 忘れずに……
POWER
ON
模型を任意の所で 止めたい時は CTRL キーを押しながら STOP キーを押すことに よって可能じゃ！
CTRL
STOP
今回のテクニックは リモコン式のものに 応用できるぞ！ 試してみてくれ!!
では 来月また会おう!!!
TO BE CONTNUED



メディアJam

レコード／CD篇

構成・文／伊庭晋士

スーパー・アイドルKYON²を今月はバッチリ1番目に紹介。渋谷のBARにあったサインのこととか前作の話とか、いろいろKYON²の話をしちゃうかんね。この夏はコイズミに注目!!



㊕ ㊫ 小泉今日子ちゃんの巻



この間、渋谷にあるシャレたBARに入ったところ、お店の中央にある大きな丸い柱にキョンキョンのサインがあったのです。そこの店のお姉さんは、そのサインをながめながら「コイズミさんって、私の半分くらいしか顔の大きさがないのヨ」とかなんとか言っていたのだ。

キョンキョンは、相変わらずなんてったってアイドルしてくれてるけど、BARなんて聞くと、やっぱり少しずつオトナになっているんだね。そう思う。

お正月に公開された映画『ボクの女に手を出すな』(東映ビデオからビデオ化されている)でも、お茶目だけどすごくオトナしてたでしょ。

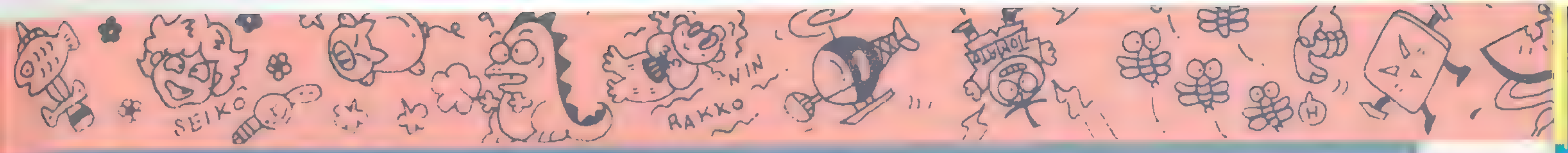
んなわけで、最近のコイズミさんは、ちょっぴり様子が変わって来ているのだ。でも、いくつになっても、キョンキョンはアイドルしてくれてると思う。だって、コンサートでも相変わらずのノリだもんね。ハデなカッコーして、広いステージの上をピョンピョン飛び回ってるのが、あれほど似合うアイドルもいない。

だから、ボクらはキョンキョンが大好きだ。

歌のハナシをしようか。ちょっと前に出た『HIPPIES』はスゲー、レコードだった。なにがって、あんなにいろんな感じのキョンキョンが見えてきたレコードは今までになかったもん。バラエティに富んでたってゆーか、もうサイコー／　子供っぽいキョンキョン、お茶目なキョンキョンギンギンにノッてるキョンキョン、それからしっとりとオトナっぽいムードのキョンキョンとまるでレインボー・ヴォイスで一躍スーパー・スターになったアメリカのシンディ・ローパーみたいな感じだった。これを聞いて、やっぱりキョンキョンはスゴいって思ったね。なんてったって、スーパー・アイドルだもん。

ところで、今度の7月21日にリリースされるLPはってゆーと、やっぱりスゲーしろもんなのだ。作詞・作曲などのスタッフのノリもいいけど、キョンキョンも気合いが入ってるって感じ。前作があれほど評判になったから、よけいにプレッシャーが、かかったんだろうね。ぜひ、聞いてくれ。（ビクター音産・2800円）

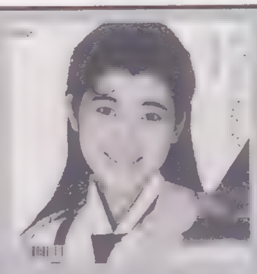
ゴクロウサマ。P118のDへ進んでください。



よか音、よか歌声、ぜひ聞くべし！　とゆーわけでアイドルのレコードをドドーンと紹介しちゃう。ジャケットをながめてニンマリするもよし、一緒に声を上げて歌うもよし。学校で友だちに教えてやるのもまたよし。テレビよりも早くアイドルの音を仕入れちゃおうぜ。オマケにスケジュールまでつけちゃうよん。



グリコのCMソングだヨ。矢野顕子の作詞でステキな幸。（ワーナーパイオニア 700円）



東宝映画「ラッコ物語」のイメージソング。かわいい感じの曲。（キャニオン　700円）



HIROKO久し振りのアルバムは彼女の音への気合い十分だ。（東芝EMI 2800円）



トモコとユカリの2人組はいつも元気。ハツラツ気分のLPだ。（キャニオン　2800円）



ディスコ調じゃなくて情感いっぱいの曲。洋子の光る才能。（ビクター音産　700円）



歌い出しのところはCMで聞いたことがあるでしょ？（CBS・ソニー　700円）



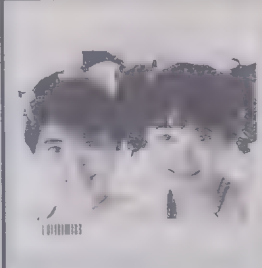
女のコ5人組のとびきり明るくてパワフルな歌声がグッ。（CBS・ソニー　2800円）



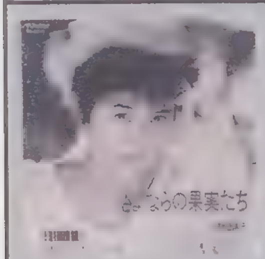
うーん、メロディアスな曲。その子の持ち味が十分出てる。（CBS・ソニー　700円）



カムバックした聖子ママのニューシングル。幸わせな歌声。（CBS・ソニー　700円）



おっと、お茶目な2人組。相変わらずテンポの良い曲じゃ。（CBS・ソニー　700円）



オギノメちゃんの夏は強力ポップナンバー。LPも出るヨ。（ビクター音産　700円）



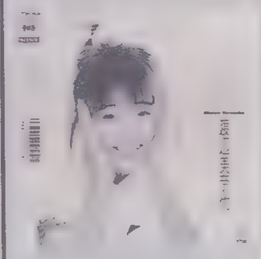
曲によって違う女を演じてる面白いLP。ドラマティック。（東芝EMI 2800円）



キスだとか絡めた指だとかイミシンな歌詞に思わずドキッ。（ワーナーパイオニア 700円）



MIKIちゃんは、この夏にかけてグッド・ファイト！（CBS・ソニー　700円）



ミナヨのニューシングルは詩がカワユイッ。ノリもいいね。（CBS・ソニー　700円）

SCHEDULE

アイドルのスケジュール

●荻野目洋子
7/16 上越文化センター
19 柏崎市民会館
21 神戸国際会館
22 京都会館大ホール

●伊藤智恵理
7/12 福岡毎日会館ホール

●本田美奈子
7/12 静岡市民文化会館
27 京都会館
30 四国多度津夏祭
8/5 河口湖湖祭
7 宇都宮文化会館
8 福島文化センター

●西村知美
7/23 イースト・コンサート（10万人握手会）
30 名古屋テルミナ屋上
8/4 大分放送夏祭り
4 京阪牧方パーク野外ステージ
8 静岡放送〝静岡フェスタ〟

●薬師丸ひろ子
7/13 神奈川県民ホール
15・16 NHKホール（東京）
21 名古屋市民会館
22 神戸国際会館
25 京都会館第一ホール
26 広島厚生年金会館

●菊池桃子
8/5 静岡市民文化会館
11 福岡サンパレス
13 京都会館第一ホール

●島田奈美
8/1 福岡都久志会館
2 沖縄海洋博
7 大阪厚生年金会館中ホール
8 名古屋勤労会館



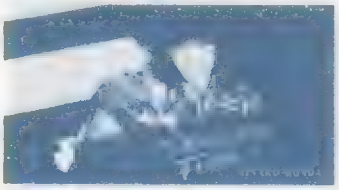
メディア JAM ビデオグルメ篇

構成・文／十文字あたる

今や世界のMINAKOになっちゃった本田美奈子と、ゆうゆとサヨナラして"うしろ指"を解散。ソロ活動を開始した高井麻巳子が今月のビッグ2だよ〜。

特集1 本田美奈子ちゃん

ミナコはやっぱりスゲーよ。イギリスへ行って有名人になっちまったいっ。髪もバッサリ切ってイメージチェンジ。ついでに『OVERSEA』っていうオール英語バージョンのLPまで出しちゃって、イギリス、フランス、ドイツ、ベルギーなど20ヶ国でリリース・デビューしちゃったんだからエライ。オレたちのミナコが、どんどん世界のアイドルになっていく。



今度のビデオは3部構成になっていて、昨年の渋谷公会堂でのライブ、ロンドンで撮影した海外プロモーション用ビデオのメイキング風景、それから国内用のプロモーションビデオも入っている。曲は『HELP』の他に全12曲。今までのミナコとは、ひと味もふた味も違った彼女に会えるゾ//





『DRAMTIC FLASH』(東芝EMI・45分・5000円)

特集2 高井麻巳子ちゃん



フフフ、キミの行く道はP118のAしかない。

タカイさんちのマミコさんはひとりぼっちになってしまったのです。もう、ゆうゆは隣にいない。ぞうさんのすきゃんていも歌わない。そう、遂にソロ活動を始めたのだ。

シングルも出したし、このビデオも発売。コッソリ教えちゃうけど、6月8日のファーストコンサートがビデオになることになったのだ。今から楽しみにネ/ でもって、先にこっちのビデオの話。うしろ指ではリオのカーニバルまで行っちゃったけど、今度はスペイン。それもマジョルカ島っていう島でのロケ。うしろ指の時よりも、もう少しオトナになったマミコのちょっぴりしとやかなイメージショットが入ってたりして、これは見逃せない。BGMの方はもちろんマミコの歌。新曲もバッチリ入ってるヨ。P.S.マミコ。ソロ活動ガンバッて/

『時計じかけの小悪魔(ファントマ)』(ポニー・55分・8800円)





そーかん号記念とゆーことで、今月は特別にハチャメチャ面しれービデオばっかり集めちゃったい。ギャグあり、エッチもんあり、ラブロマンスありの3拍子。んなわけで、ゲームのモニターに目が疲れたら、アイドルしてくれるとウレシー。ついでに扱って欲しいアイドルがいたら、どんどんハガキを送ってくれいっ！

ビー・バップ・ハイスクールIII 高校与太郎行進曲



『ビー・バップ・ハイスクール／高校与太郎行進曲』（東映ビデオ・93分・13800円）

遂に出た。ヒロシ&トオルのビーバップ第3弾。最近は映画のビデオ化のサイクルが早くてうれしくなっちゃう。で、今回もまたまた明るい!?　不良をバッチリ見せてくれちゃうワケです。ビーバップの青春は、恋とケンカの2本立てなのだ。

第3弾も、天下無敵の偏差値番長や、無期停学のアブネェやつらを相手に、トオルとヒロシがギンギンに暴れまくっちゃうぜ。だいたいモメごとのタネが、女のコのこと。で、



敵対する立花商業や桜ヶ丘高校のツッパリやろうとビシバシやっちゃうワケ。

三原山順子おネェーさんもいいけど、前作ではちょっとしか出なかった如月翔子ちゃんが、今度はどんどん出てきてトオルに迫っちゃう。硬派はオンナに弱いってか!?



ごめんね Bボーイ



『ごめんね、Bボーイ』（東映ビデオ・45分・10800円）詩代ちゃんかわいいっ。

スコラ誌に連載されて大好評だった同名のマンガがビデオ化された。コメディーたすラブロマンスたすエッチってな内容なんだけど主演の岸本詩代ちゃんが、カワユイのなんのって。アカマルつき急上昇のニューアイドルなのだ。なんてったって、彼女は全国3500人の中から選ばれたシンデレラ・ガール。カワイクないはずがないっつーの！　ストーリーは、詩代ちゃんにマイっちゃった男のコたちのナミダナミ↗



↗ダのアタックぶりをメインに高校生のちょっぴりエッチな性春グラフィティを描いたもの。

下宿のお姉さんがドーテーを狙って迫って来たり、プレイボーイが現われて詩代ちゃんを口説こうとしたりとピンチ、ピンチの連続。それにしても、詩代ちゃんのブルマー姿はサイコー。それに、セクシー・ショットもいくつかあって、刺激的なビデオだぜ。

微熱少年



『ANOTHER SIDE OF　微熱少年』（CBS・ソニー・45分・7800円）

このメイキングの元になった映画『微熱少年』は、ユーメーな作詞家、松本隆センセーの若い頃を描いたもの。高校生時代だね。エリーっていう恋人との出会いと別れを中心にした青春もので、思わずせつなくなっちゃうストーリー。

その時代っていうのが、1960年代の半ばっていうから、みんなはほとんど生まれていない頃。すっげー昔の話だろ？　ちょうどビートルズが来日した頃の話だからね。

で、このビデオはメイキングとはいってもフツーのやつとはちょっと違っていて、音楽中心のビデオ・クリップ風になっている。曲はレベッカや松田聖子のものを使っていて、見て楽しむっていうよりは、BGMとして活用したいビデオだね。





ちょっと耳より タダ貸しビデオ

アイドルのビデオは見たいけど、買うのはもちろんレンタルSHOPで借りるお金もないというビンボーなキミ。そんな金欠ボーイにうれしいお知らせ。

ナント、アイドルのビデオが、タダで借りれちゃうっていうウソみたいなホントのハナシ。

まずは、太っ腹のCBS・ソニーが始めた『CUE』というビデオ。（写真）新人のアイドルがメインになってるけど、もちろんシーエスの売れっ子アイドルたちもゲストで登場する。ちなみに、第2弾には河合その子チャンや原田知世チャンがゲスト。新人の伊藤美紀、伊藤智恵理、小沢なつきチャンがメインだ。

ビクター音産からは『APPLE　JACKビデオマガジン』が出た。最新号は、のりピーの大特集だゾ。こちらは2ケ月に1回発刊される。どっちも詳しいことは、近くのレコード屋さんに行って聞いてくれいっ。ビンボーはトクなのダ……というおハナシ。

メディアJam

ぼくのアニメ・特撮日記⑦





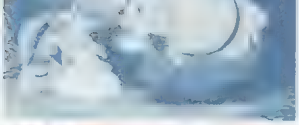
今月は、やっぱりイコちゃんがお推めだね。

●アメリカ物語

スティーブン・スピルバーグ製作総指揮、ドン・ブルース監督のアニメーション映画「アメリカ物語」を観た。

たしかに全編フルアニメということで動きは良い。けれどもキャラクターデザインはパッとしないし、ストーリーも面白いとは思えず、何よりも画面が古くさくて、新鮮さが全く感じられなかった。強いて良かった部分を挙げれば、主題歌位だろう。

この物語は、19世紀末のロシアから始まる。時は革命の嵐の中、コサック兵の襲来で住処(すみか)を焼かれたネズミのマウスクピック一家はドイツに逃がれ、そこで自由でネコがいないと言われる国アメリカに移住しようと、同じ夢を抱く数多くのヨーロッパのネズミたちと一緒に船で旅立つ。しかし、アメリカを目前にして船は嵐に遭い、マウスクピック家の息子のファイベルは波にさらわれてしまう。幸い命は助かりアメリカ上陸をはたしたものの一家とはぐれてしまったファイベルは、家族を求めてアメリカをさまよう。そして数数の苦難に遭いながらも、最後には一家とめぐり逢う。



スピルバーグはディズニーアニメの小さい頃からの大ファンであり、アニメーション映画の製作が永年の夢だったそうだ。また、監督のドン・ブルースをはじめ、メインのスタッフは多くディズニープロ出身者。しかしながら、往年のディズニープロの精鋭を再び結集させ、「強いアメリカ」と「家族」が崩壊しつつある現在、アメリカ人のルーツあるいはアイデンティティを見いだし、家族の価値を再確認させせようと考えたスピルバーグらのスタッフの意図はよくわかるものの、それは決して成功しているとは言えない。

なぜか？　一つにはこの映画がかつてのディズニーの遺産を消費しているだけでディズニーの枠を一歩も越えようとしておらず、アニメーション本来の面白さとはアイデンティティや家族といった日常性からいかに逃がれ、逸脱してゆくかということにあると思うからだ。言わば作品のベクトルが全ての面で逆方向に向いてしまっているのだ。

画面全体の古くささと先の見えてしまっているストーリーの原因は、そこに帰着するだろう。

●「地球防衛少女イコちゃん」

さて、次は特撮ということだが、最近の話題作として「地球防衛少女イコちゃん」を紹介しよう。この作品は一部のファンの間では自主制作映画の監督として知られる河崎実の初のビデオ作品である。

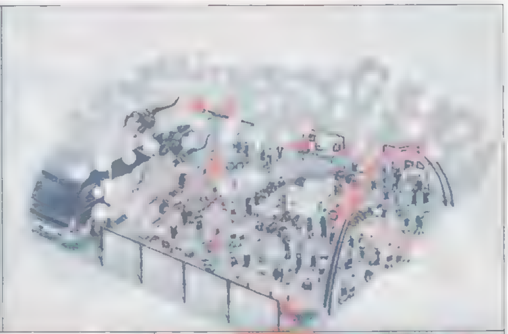
この作品は、ある日カワユイ女子中学生イコちゃんが宇宙大学生から超能力をさずけられたごとから地球防衛隊に入隊し、怪獣や宇宙人と戦うという奇想天外な爆笑SF特撮怪獣映画である。初の商業映画であり、低予算のためほとんどが素人の手による作品のためか全体的な完成度としてはまだまだという感があるが、とにかく特撮映画のパターンを逆手にとったバカバカしいギャグは爆笑の連続で飽きさせない。

また、主人公の河井イコを演じる磯崎亜紀子は本当にカワイイし、友情出演で吉田照美が登場している。さらに特撮ファンにとって嬉しいのは、火星人エイターの声に田中信夫、'地球防衛隊の長官に「ウルトラセブン」の中山昭二が出演し、モンスターデザイン監修にあの成田亨が担当しているのも注目できる。

そうした事からもわかるように、一見特撮映画をおちょくったギャグ作品かとも思われがちだが、むしろかつての特撮映画へのオマージュとなっている点がこの作品を爽やかなものにしていると言えるだろう。

長い道のりだったね。P119の1へ行けば、いいことがあるかもしれないよ。





➡アシュギーネワールド会場イメージイラスト。日本全国でこんな風にイベントが開催されるんだ。
⬇ロマンシア人形 いかにもなロマンシア人形だね。
↘左が『メガROMゲーム必勝本①』右が『ロマンシアハンドブック』だ。





●アシュギーネ・イベント情報

A1のコマーシャル・キャラクター「アシュギーネ」を全体にペイントしたキャンペーンカーを中心にした、楽しいイベントが夏休み、君達の街で開催されるよ。

このイベントカーの内部はアシュギーネと敵達の壮絶な戦いを再現したジオラマがあり、停車中は展示場に早変わりして、君達に不思議な世界を体験させてくれるゾ。

イベントカーの外では新しいゲームソフトを中心にしたゲーム大会（参加者には商品も出るゾ）が開かれるそうだ。遊びながらワープロやパソコン通信の方法も学べる内容になっているから、ぜひ家族そろって遊びに行きたいね。

〈スケジュール〉

7／19 東京 代々木公園フリーマーケット
／20 横浜 小田急シーサイドパレス
／21 東京 光ヶ丘IMA
／22 多摩 八王子 ムラウチ
／23 多摩 〃
／24 東京 西友ファーベル大泉店
7／25 千葉 ポートタワー駐車場
／26 大宮 東武動物公園東ゲート前駐車場
／29 宮城 宮城ナショナル古川営業所
／31 札幌 '87STV 夏まつり会場
8／2 新潟 新潟県民会館前広場BSN夏まつり
／3 長岡 市内巡回
／4 松本 めいてつショーホール
／6 岡崎 ロッテリア岡崎
／8 静岡 静岡放送第16回フェスタしずおか会場
／9 〃

●THE LINKS情報
〈7月の遊アクセスガイド〉

①ネットワークオリエンテーリング 6／20〜7／20
●ゲームプラザ
オリエンテーリングをアクセスすると、ソフトが送られてくる。迷路の壁に書かれたクイズを探し出すという新しい感覚のゲームで、全問正解者の中から抽選で賞品をプレゼントしてくれるぞ。

②A1グランプリ イン アメリカ
●第7回 グランプリ戦
7／10、11、12
チャンピオン戦
7／8

③新A1グランプリ
「A1グランプリ イン ヨーロッパ」7／21より（予告）
●前回のニューヨークから今回ヨーロッパへ渡り、ゲームは始まる。イギリスのロンドンをスタート→スカンジナビア→モスクワ→アルプス→ゴールはアフリカのカイロ

④「恐ればなし」コンテスト
7／31〜8／9
●暑い夏、リンクスからの恐しい画面に恐い話をつけて送ってもらいます。

●ロマンシア人形プレゼント

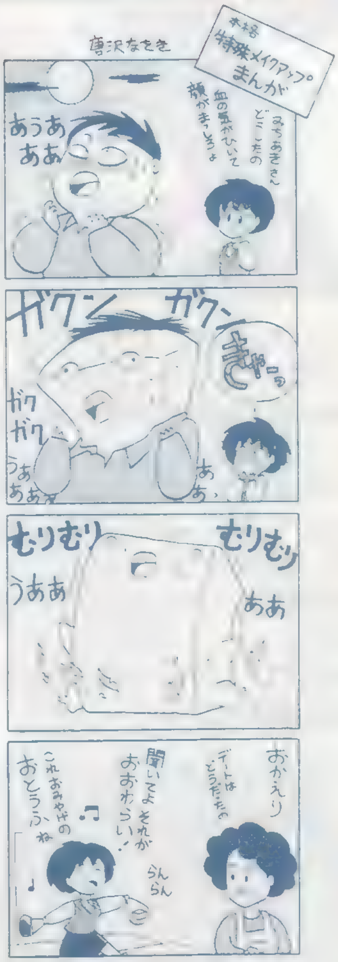
あの「ロマンシア」のフレディ、セリナ姫、そしてヴァイデスがとってもカワイイ人形になって登場したぞ／ この人形を日本ファルコムさんから10名の方にプレゼントしてくれるぞ。欲しい人は編集部「ファルコムロマンシア人形」係まで。

●メガROMゲーム必勝本①

JICC出版局 定価980円

3万円前後のMSX2規格のパソコンが、昨年末発売されて以来、今まで高価なパソコンでしかプレイできなかった優れたゲームがメガROMとして登場した。つまり僕らでも雲の上だったビッグゲームにチャレンジできるのだ。

この本はそんなキミ達のための必勝アイテムである。ゲームにつまづき迷った時はこの本を開いてくれ。きっと新しい道が見えてくるぜ。そこでウレシイお知らせ。JICC出版局さんから5名の方にこの「メガROMゲーム必勝本①」をプレゼントしてくれる。希望の方は編集部「JICCメガロムゲーム必勝本」係まで。



●ロマンシアハンドブック

日本ファルコム(株)宮本恒之
JICC出版局 定価980円

これがあれば「ロマンシア」のすべてがわかるロマンシアファン必読の一冊。

充実の内容はハイライトシーンに始まり、観光ガイド、裏ヴァージョン、紳士録、モンスター・カタログ、アイテムの由来、そしてバックストーリーに必敗法などぜーったい面白い／ さらにセリナ姫のファルコム訪問記、フレディー王子のハガキ・ジョッキーも載ってるお買得の一冊だよ。

書房
発売

ガボッと水面を割って跳躍するランカーバス。

● この振替用紙は、㈱日本テレソフトの広告に掲載の商品の申し込み用ですので、その他には使えません。
● 申込記入例は、㈱日本テレソフトの広告ページをご参照ください。

払込票

通常払込料金加入者負担

口座番号	東京 3 - 48932
加入者名	株式会社日本テレソフト
金額	※
払込人住所氏名	※
受付局日附印	
備考	

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込通知票

通常払込料金加入者負担

口座番号	東京 3 - 48932
金額	※
加入者名	株式会社日本テレソフト
料金	払込み / 特殊
備考	
受付局日附印	
払込人住所氏名	※ （郵便番号 - ） ☎

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

ゆうパック

、話題の「ハイテクゆうパック」を知っているかな！本全国の郵便局約24,000局に、豊富なハイテク情報を載の「パソコン・ソフト・カタログ」を発行して通信販をやっているんだ。だから、どこに住んでいても近く郵便局で所定の申込用紙で申し込めば、約1週間ぐらで、欲しいソフトが手に入る画期的なシステムなんだ。あ今回はハイテクゆうパックをやっている日本テレソトが、MSXを持っている君に向けて、MSXソフト特集だ。

新作ソフトを

MSXは、次々と毎月のように新作が発売されているんだ！人気ソフトは、お店でも売り切れ続出……なかなか手に入らなくて悔しい想いをした人も多いはずだ！でもこれからは『ハイテクゆうパック』が、そんな悩みも解決しよう。

実用ソフトを

お母さんだったら、家計簿や手紙を書くソフト……子供はゲームばかりやっていると成績も落ちるので、たまには教育用ソフトで勉強……お父さんは、趣味の分野で囲碁や将棋！実用的なソフトもバッチリ揃っているから安心だ！





MSXユーザーを応援します。

あんまり電話はかけないでね。

株式会社日本テレソフト
電話(03)264-0800

記入についてのご注意

- 「送り先」は、払込人住所と同一の場合でもご記入ください。
- 「申込商品」は広告の商品番号(例:BM44)と機種・メディア表のコード(例:01)を必ずご記入ください。
- 同一商品を2個以上申込まれる場合には「個数」に希望数を記入し、合計金額を金額欄にご記入ください。
- 「申込商品」の欄がたりないときは、通信欄をご利用ください。
- 確認のために、お手持ちのパソコン機種とメディア種別を必ずご記入ください。
- この他、MSX、パソコンソフトについてご意見ご希望がありましたら、通信欄にご記入ください。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

申込内容記入欄

送り先	氏名	フリガナ	電話	自宅・会社
	住所	〒 フリガナ		
申込商品	商品番号	コード	商品名	メディア	個数	金額
	－					
あなたのパソコン機種			メディア種別			
通信欄						

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。
また、本票を折り曲げたりしないでください。
(郵政省)

今、話題の ハイテクゆうパック

欲しいソフトが、店に売ってない！
新作ソフトを早く欲しい！
近くにお店がない！
などで困っている人へ！

今、話題の「ハイテクゆうパック」を知っているかな！日本全国の郵便局約24,000局に、豊富なハイテク情報を満載の「パソコン・ソフト・カタログ」を発行して通信販売をやっているんだ。だから、どこに住んでいても近くの郵便局で所定の申込用紙で申し込めば、約１週間ぐらいで、欲しいソフトが手に入る画期的なシステムなんだ。さあ今回はハイテクゆうパックをやっている日本テレソフトが、ＭＳＸを持っている君に向けて、ＭＳＸソフト大特集だ。

OTな情報

SXは、子供から大人まで幅広く使えるホームパソコンだ！ソフトウェアもゲームからワープロや家計簿など数えきれないソフトがあるんだ！そこで数あるソフトの中から、今話題のヒット商品を厳選してお勧めしよう。

名作ソフトを

ことえばゲームの面白さは、新作だからとか古いからとかはあまり関係ない！やっぱり、誰にだって想いでのゲームは、忘れられないものだ！名作ソフトを買いたいとおもっても、もうお店に並んでないのが現状だ！君の望んでる名作ソフトは何かなァ〜

新作ソフトを

MSXは、次々と毎月のように新作が発売されているんだ！人気ソフトは、お店でも売り切れ続出……なかなか手に入らなくて悔しい想いをした人も多いはずだ！でもこれからは『ハイテクゆうパック』が、そんな悩みも解決しよう。

実用ソフトを

お母さんだったら、家計簿や手紙を書くソフト……子供はゲームばかりやっていると成績も落ちるので、たまには教育用ソフトで勉強……お父さんは、趣味の分野で囲碁や将棋！実用的なソフトもバッチリ揃っているから安心だ！



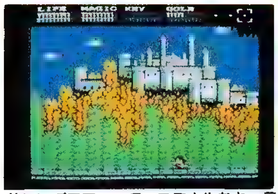
MSXユーザーを応援します。

株式会社日本テレソフト
電話(03)264-0800

MSX MSX2 超人気ベストソフト 大特集

商品番号
BM-01　日本ファルコム

ドラゴンスレイヤーⅣ



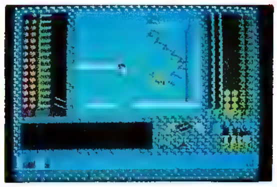


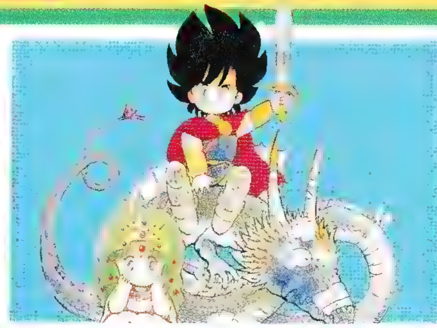
美しいグラフィック、コミカルなキャラクター、スリリングなストーリー、軽快なBGMと、魅力満載の「ドラスレファミリー」は、ファルコムの総力を結集した、新ジャンルの不思議感覚ゲームだ！

コード	機種	メディア	価格
01	MSX2	2メガROM	¥6,800
02			

商品番号
BM-02　日本ファルコム

ロマンシア





こんなのありか?とゲーマーのど肝を抜いたRPG風味AVG。セリナ姫を救いに冒険の旅にでる王子を待ち受ける数々の敵と謎。君はこの人間不信ゲームに勝てるか！

好評につき
限定100本

コード	機種	メディア	価格
01	MSX2	メガROM	¥5,800
02	MSX	メガROM	¥5,800

商品番号
BM-05　光栄

信長の野望(全国版)





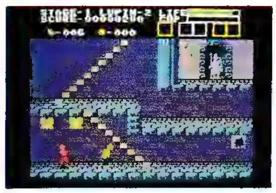
天下統一の壮大なスケール。描かれるのは、50有余名の群雄割拠する武将たちの戦国乱世物語。歴史に忠実に開発されただけあって、プレイしたときの手応えは十分。

7月15日発売

コード	機種	メディア	価格
01			
02	MSX	2メガROM	¥9,800

商品番号
BM-06　東宝

カリオストロの城(ルパン3世)





おなじみのメンバーでくり広げる、ルパンのクラリス救出大作戦！　大ヒットした同名のアニメを超えるオモシロさ。キミの手でルパンを自由にあやつろー!!

コード	機種	メディア	価格
01	MSX2	メガROM	¥6,800
02			

©モンキーパンチ TMS・YTV・NTV

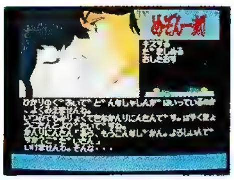
アドベンチャーゲーム

冒険小説なんかより数段おもしろいのがMSXのAVG。推理し、謎を解く喜びがわかったら、君は名探偵の仲間入りだ。

AVG

商品番号
BM-09　マイクロキャビン

めぞん一刻



画像鮮烈「一刻館」の住人が繰り広げる御存知「めぞん一刻」。おなじみのキャラが大活躍。

コード	機種	メディア	価格
01	MSX2	2メガROM	¥6,800
02			

商品番号
BM-10　パックインビデオ

ヤングシャーロック(ドイルの遺産)



瞬間画面切り換えと、コマンド選択入力でスピーディに展開する、ご存知ホームズの本格AVG。

コード	機種	メディア	価格
01			
02	MSX	メガROM	¥5,800

商品番号
BM-11　デービーソフト

うっでいぽこ



宝探しと謎解きのリアルタイムな冒険物語。アイテムのかわいさと、バラエティーの豊富さが特徴。

コード	機種	メディア	価格
01	MSX2	メガROM	¥6,800
02			

商品番号
BM-12　エニックス

アニマルランド殺人事件

(8月発売予定!!)



一風変わったアニマルゲーム。又の名をメッセージゲームと言う。メッセージを聞きながらゲームを進行させる親切設計。

コード	機種	メディア	価格
01			
02	MSX	メガROM	¥5,800

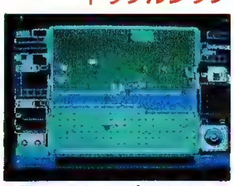
アクションゲーム

ゲームの基本はアクションゲーム。指先のテクニックで興奮と爽快感を味わえる。手に汗にぎるスピードを感じるには、一に努力、二に努力。

ACG

商品番号
BM-17　ボーステック

トップルジップ



胸躍る面白さは、ポケビーやトップルジップのキャラクターの動き。さらにシールやオールカラーマニュアルなど面白さのおもちゃ箱。

コード	機種	メディア	価格
01	MSX2	メガROM	¥5,900
02	MSX	ROM	¥5,800

商品番号
BM-18　ポニー

ファンタジーゾーン



宇宙のかなた、美しい"ファンタジーゾーン"を守るため立ち上がった英雄オパオパの運命は!?

コード	機種	メディア	価格
01			
02	MSX	メガROM	¥5,500

商品番号
BM-19　HAL研究所

迷宮神話



迷路のパズルを解いて、プリンセスララを救え！　コミカルタッチのAVGみたいなパズルだぜ。

コード	機種	メディア	価格
01			
02	MSX	メガROM	¥5,600

商品番号
BM-20　コナミ

がんばれゴエモンからくり道中



金貨をばらまき、庶民のため、江戸のため大活躍するゴエモンネズミ小僧の痛快、愉快、大江戸大活劇。

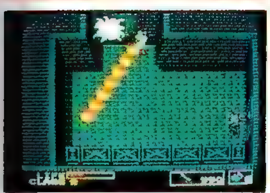
コード	機種	メディア	価格
01	MSX2	メガROM	¥5,800
02			

ハイテクゆうパック

学校で超人気、面白ゲームソフト

商品番号
BM-03　コナミ

メタルギア

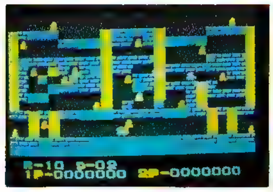



キミの頭脳をフルに使って、敵基地へ潜入せよ！　ただ単に闘うだけじゃ脳がない。スリルとサスペンスがたっぷり味わえるスパイ・アクションがカッコイイ。

コード	機種	メディア	価格
01	MSX2	メガROM	¥5,800
02			

商品番号
BM-04　アイレム

スーパーロードランナー

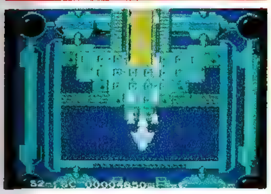



より複雑に、より難解に〝ロードランナー〟の逆襲だ。逃げるが勝ちとは言うけれど、逃げるだけじゃ進まない。見事に悩ましてくれるパズルゲームの決定版！

コード	機種	メディア	価格
01	MSX2	メガROM	¥5,800
02			

商品番号
BM-07　ハドソン

ダーウィン4078

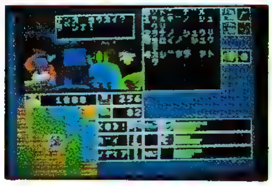



ダーウィンは、その名の通り主人公が進化・退化・突然変異をくり返すシューティングゲーム。進化のもとは、EVOL（エネルギー生命体）というSF物語。

コード	機種	メディア	価格
01	MSX2	メガROM	¥5,800
02			

商品番号
BM-08　アスキー

覇邪の封印




３人の仲間とパーティを組んで、時空間のかなたにうごめく魔物を倒せ！　生死をかけた闘いはいつまで続くのか……!?　幻想の異次元に展開する本格派RPG。

コード	機種	メディア	価格
01	MSX2	2DD	¥8,800
02	MSX	メガROM	¥7,800

ロールプレイングゲーム

RPGとは、主人公(キミ) が広大なマップを

RPG

背景に、姫を救うなど目的を果たすため、アイテムや武器を得ながら成長してゆくゲーム。

（8月発売予定!!）

商品番号
BM-13　パックインビデオ

スーパーランボースペシャル

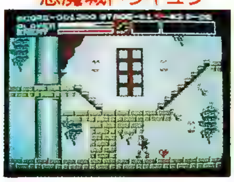


あの大人気映画「ランボー」がゲームになって新登場！　キミはスタローンになれるかな!?

コード	機種	メディア	価格
01	MSX2	メガROM	¥5,800
02			

商品番号
BM-14　コナミ

悪魔城ドラキュラ



闇の底から甦ったドラキュラを再び葬り去れ！　ファミコンで大ヒットのオカルトアクションだ。

コード	機種	メディア	価格
01	MSX2	メガROM	¥5,800
02			

商品番号
BM-15　ザインソフト

スーパートリトーン

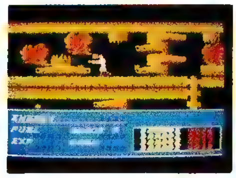


大人気のアクションRPG「トリトーン」がパワーUPして戻ってきた。キミの剣がすべてのカギだ！

コード	機種	メディア	価格
01	MSX2	メガROM	¥5,900
02			

商品番号
BM-16　ザインソフト

未来



アーマードスーツを着た主人公が、人類滅亡後の未来を舞台に、デカキャラをやっつけ地球を救う。

コード	機種	メディア	価格
01	MSX2	メガROM	¥5,800
02	MSX	メガROM	¥5,800

シミュレーションゲーム

ウォー（戦争）ゲームばかりがSLGではな

SLG

いぞ！データやリアリティーがSLGのすべて。君の頭脳をフル回転させろ。

商品番号
BM-21　キャリーラボ

マッドライダー



迫力満点！ロードレースの緊張があふれる立体カーアクション。ステアリングマシンの醍醐味を味わおう。

コード	機種	メディア	価格
01	MSX2	メガROM	¥6,200
02			

商品番号
BM-22　光栄

三国志

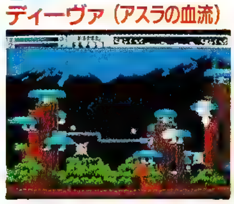


中国乱世の漢王朝末期。魏・呉・蜀の三国の戦いを綴ったシミュレーション・ウォーゲーム。58ケ国を制し天下統一。

コード	機種	メディア	価格
01			
02	MSX	2メガROM	¥12,800

商品番号
BM-23　ティーアンドイーソフト

ディーヴァ（アスラの血流）

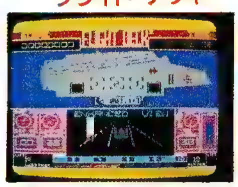


大宇宙を舞台にくり広げられるSF Spaceシミュレーション・ウォー。広大な舞台は７部構成。

コード	機種	メディア	価格
01			
02	MSX	2メガROM	¥6,800

商品番号
BM-24　ポニー

フライト・デッキ



３画面構成のリアルタイムシミュレーション。海上より飛びたつ自機を操りながら、敵を迎え撃つ。高度なシミュレートを駆使せよ。

コード	機種	メディア	価格
01			
02	MSX	ROM	¥4,900

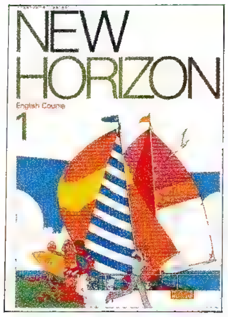
MSX MSX2 超人気ベストソフト 大特集

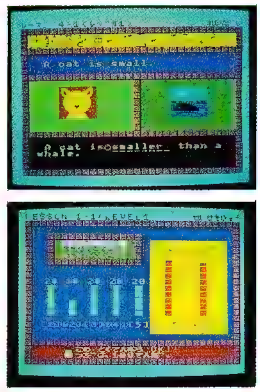
家庭教師不要のスグレモノ

東京書籍 NEW HORIZON



商品番号 BM-25　商品番号 BM-26　商品番号 BM-27





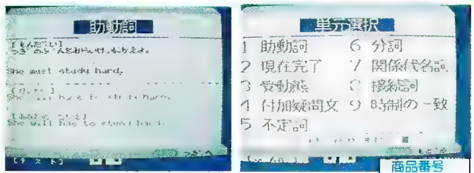
チャートドリル方式で繰り返し学習でき、予習・復習には最適。絵を見ながら問題を解くピクチャーレッスン方式だから勉強嫌いの君も楽しく英語学習ができる。気が付かないうちに実力アップするのは確実。

コード	機種	メディア	価格
01			
02	MSX	メガROM	¥6,800

全国で使用されている 教科書に完全準拠。

ストラットフォードCAIソフト





毎日少しずつ理解できるワンステップ方式。つみ重ね学習ができるのが特徴。しかも、科目数が多いので苦手科目征服にはもってこい。ROM版の簡単操作。

				商品番号
中学生用	必修英単語	中1	名詞・動詞・形容詞・副詞	BM-28
		中2	前置詞・代名詞・接続詞・助動詞	BM-29
		中3	その他(各学年共通)	BM-30
	必修英文法	中1	thisとthat・be動詞・have動詞・他	BM-31
		中2	過去形・過去進行形・未来形・助動詞・他	BM-32
		中3	助動詞・現在完了・受動態・分詞・他	BM-33
	必修英作文	中1	動詞・形容詞・疑問文・現在進行形・他	BM-34
		中2	過去・助動詞・受動態・感嘆文・他	BM-35
		中3	現在完了・不定詞・動名詞・前置詞	BM-36

コード	機種	メディア	価格
01			
02	MSX	ROM	¥5,800

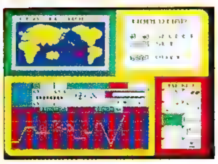
バランスある学習ならコレ!

キミはキーボード・アーチスト

商品番号 BM-37　グラフィック感覚の面白作曲ソフト　東芝EMI

MUTOPIA(ミュートピア)





世界各国のアレンジで曲が簡単につくれるソフト。メロディーの入力は画面上のエンピツを上下させるだけ、オリジナルの音、伴奏パターンを自分なりにどうぞ。

A1シンセ

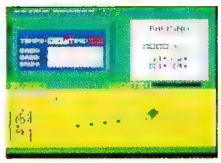
このソフトはA1シンセ FS-CA1 34,800円が必要です。

コード	機種	メディア	価格
01			
02	MSX Audio	1DD	¥6,800

商品番号 BM-38　音色自由自在のオリジナル音色作成リフト　東芝EMI

SCORE EDITOR(スコアエディタ)





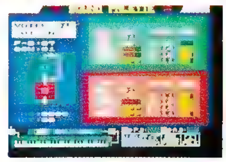
MSX-AudioのFM音源を自由に操って、自分だけの音色を自由に作成できる。それに2種類の音色を比較しながらエディットできる機能を持っているので編曲もカンタン!!

コード	機種	メディア	価格
01			
02	MSX Audio	1DD	¥6,800

商品番号 BM-39　音符入力が思いのまま。簡単作曲ソフト。　東芝EMI

SOUND PALETTE(サウンドパレット)





ブロックごとに音色、伴奏がセットできるので、曲の途中で伴奏や音色を変化させることができる。これで彼女に君の曲をプレゼント!

コード	機種	メディア	価格
01			
02	MSX Audio	1DD	¥6,800

家庭で人気集中!

商品番号 BM-45　HAL研究所

ホールインワンスペシャル

ゴルフ



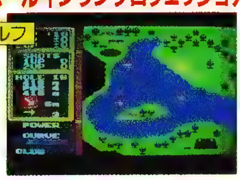
ゴルフゲームの最高峰登場。数十種類のバリエーションを持つコースと青空を突き抜けるボール。

コード	機種	メディア	価格
01	MSX2	メガROM	¥5,800
02			

商品番号 BM-46　HAL研究所

ホールインワンプロフェッショナル

ゴルフ



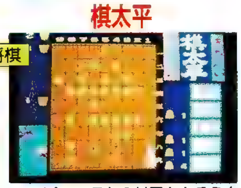
プロ顔負けのテクニックを実戦コースで体験。ショートホール、ロングホールなど難コースが随所に登場。

コード	機種	メディア	価格
01			
02	MSX	ROM	¥5,800

商品番号 BM-47　マイクロキャビン

棋太平

将棋



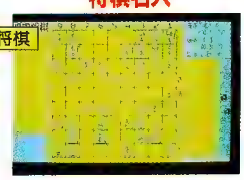
コンピュータとの対局もさることながら、友達やお父さんとも勝負できる。消費時間表示や、指した棋譜のリピートもでき、知らず知らずに棋力アップは間違いなしだ。

コード	機種	メディア	価格
01	MSX2	メガROM	¥5,800
02			

商品番号 BM-48　東芝EMI

将棋名人

将棋



名人との対局をそのままの緊張を持って打つことができる。詰めに入ったときの手強さには、父さんも夢中。

コード	機種	メディア	価格
01			
02	MSX	ROM	¥5,800

ハイテクゆうパック　家族で人気集中、手軽なホームコンピュータ

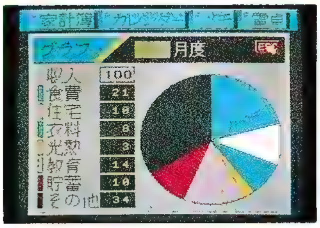
こんなに簡単に、こんなに使える。だからMSX。

商品番号 BM-40

ミセスパック

パナソフト

全国の奥様へ、家庭のお仕事をお手伝い。





ミセスのためのオールインワン・ソフト。メモマーク付きカレンダー・家計簿・電卓が付いて簡単に今日からあなたはハイテクママ。

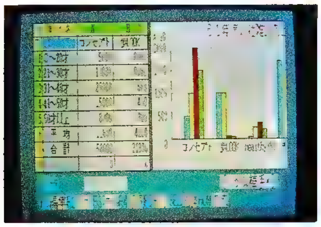
コード	機種	メディア	価格
01	MSX2	メガROM	¥9,800
02			

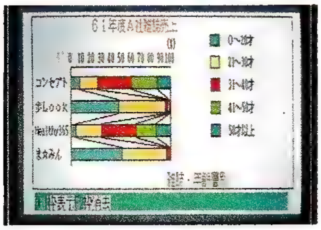
商品番号 BM-41

エースグラフ

パナソフト

成績や家計簿をグラフで簡単チェック





５種類のグラフが、表に数値を入れるだけで簡単に作成できるグラフ作成ソフト。キー操作ひとつで、グラフを作成できるので、オフィスや学校での各種資料作りから家計簿まで用途は広い。

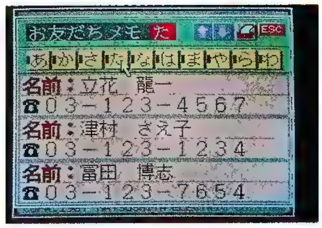
コード	機種	メディア	価格
01	MSX2	2DD	¥9,800
02			

商品番号 BM-42

ジュニアメイト

パナソフト

平常点は誰にも負けない　7月末発売予定





時間割や忘れ物チェックなど、学校で必要な項目が全てひと目で確認できる。友だちとの約束をスケジュールにワンタッチ入力して、一週間の予定表を自分なりに作っちゃおう。

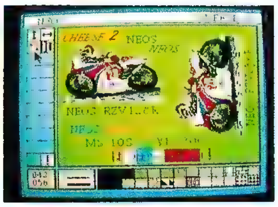
コード	機種	メディア	価格
01	MSX2	メガROM	¥9,800
02			

商品番号 BM-43

NEOS CHEESE2

日本エレクトロニクス

今日からキミも画家志望





MSX2最大のグラフィック機能を生かしたグラフィックソフト。自分の描いた絵をキーボードとマウスで簡単入力。

コード	機種	メディア	価格
01	MSX2	ROM	¥6,800
02			

商品番号 BM-44

日本語MSX-write

アスキー

今日からキミも作家志望





MSX、MSX2兼用の使いやすいワープロソフト。学校の宿題や、チラシ作りにと応用範囲は工夫次第。

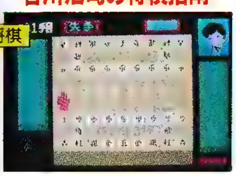
コード	機種	メディア	価格
01	MSX2	4メガROM	¥19,800
02			

商品番号 BM-49

ポニー

谷川浩司の将棋指南

将棋



コンピュータを相手に対局しているのか、人間を相手に対局しているのか錯覚させる程、キメ細かな一手一手。

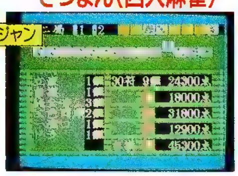
コード	機種	メディア	価格
01			
02	MSX	ROM	¥4,900

商品番号 BM-50

HAL研究所

てつまん(四人麻雀)

マージャン



リーチ一発四暗刻。てな具合にコンピュータの手を読みながら牌を打つ。１人でするもよし、時には家族麻雀。

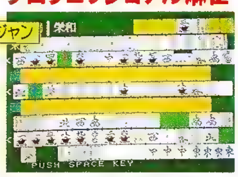
コード	機種	メディア	価格
01			
02	MSX	ROM	¥4,800

商品番号 BM-51

アスキー

プロフェッショナル麻雀

マージャン



麻雀王位争奪戦家族杯。初級からプロ級まで腕だめしをするならお母さんも、お父さんも挑戦。

コード	機種	メディア	価格
01	MSX2	メガROM	¥6,800
02			

商品番号 BM-52

東芝EMI

森田和郎のオセロ

オセロ



人間と対戦しているようなオセロ、と思ったら簡単に勝たせてくれない。レベルによって強さが変化する。

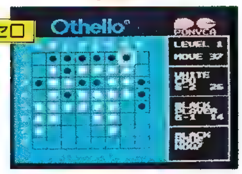
コード	機種	メディア	価格
01			
02	MSX	ROM	¥4,900

商品番号 BM-53

ポニー

オセロ

オセロ



御存知ゲームのスタンダード〝オセロ〟、基本的なオセロゲームをMSXで再現。今日は家族でオセロ大会。

コード	機種	メディア	価格
01			
02	MSX	ROM	¥4,900

話題の新作&あの名作ソフト　ハイテクゆうパック

これが話題の新作だ！





商品番号　BH-05　　ハドソン

コード	機種	メディア	価格
01			
02	MSX	メガROM	¥5,800

世界征服を狙う悪の軍団が集まる魔の三角地帯。悪のはびこるエリアには、手強い5大将軍がまちうけている。さまざまな戦い方、フォーメーション、そして知能が要求されるこの戦いは、並の兵士では戦いぬくことはできない。ついに、世界最強の5大戦士たちが、立ち上がったのだ！さあ〜、平和を取り戻せ！

あの名作が今でも手にはいるぞ!!

A・R・P・G最高のヒット作　商品番号 AH-02



画面はハイドライドのものです。

ハイドライドII

T&Eソフト

コード	機種	メディア	価格
01			
02	MSX	ROM	¥6,400

魔物に支配されたフェアリーランド。秘密を解き明かし、君の頭脳プレイでフェアリーランドを救うんだ。

究極のシューティングゲーム　商品番号 BM-7



グラディウ

コナ

コード	機種	メディア	価格
01			
02	MSX	ROM	¥4,980

エクストラ・ス
ージのスリルと
クションを体
たか？ワープ
は、〝グラディウ
だけ、映画にも
った超名作。

シミュレーションマニアは不滅です。　商品番号 BM-80



パチコン

東芝EMI

コード	機種	メディア	価格
01			
02	MSX	ROM	¥4,800

休日には、家族そろってパチンコ大会。初歩から上級まで、シミュレートしてくれるからお母さんも夢中!!

ファンタジックA・V・Gをもう一度　商品番号 BM



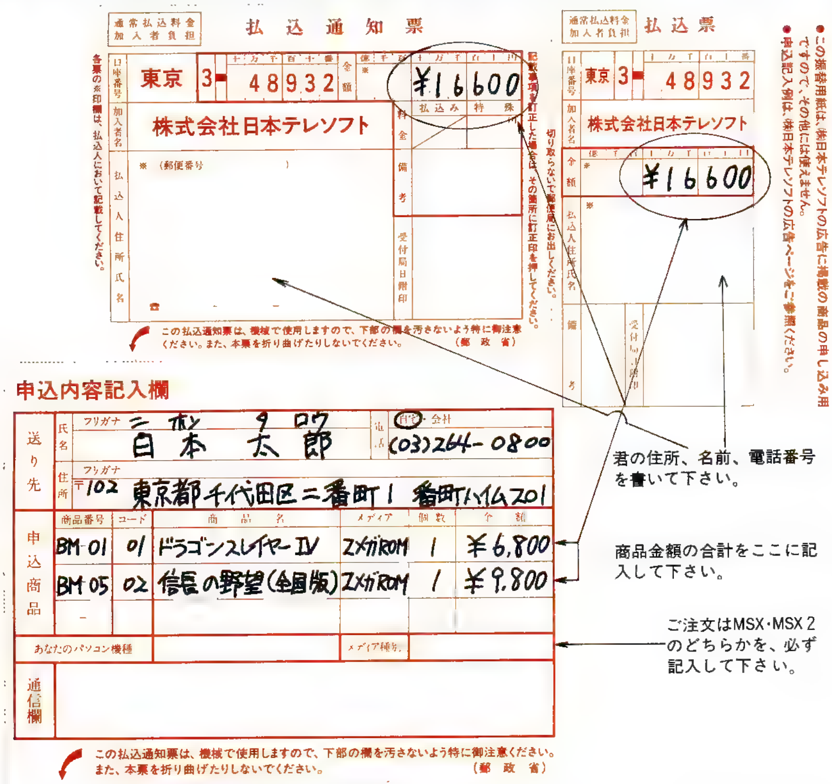
は〜りぃふぉっくす雪の魔王

マイクロキャビ

コード	機種	メディア	価格
01			
02	MSX	ROM	¥4,200

メチャかわいい
人公キャラが、
ルチウィンドウ
会話モードで
話をする。200
以上のスクロー
エリア、隠れキ
ラや裏ワザなど

●専用振込用紙(表・裏面)の記入例



お申し込みについて

1.㈱日本テレソフト専用の振替用紙（本誌とじ込みの
の）でお申し込みください。振替料金・郵送料は無
です。

●記入方法は、左記の記入例をご参照ください。

●同一商品を２個以上申し込まれる場合には、合計金
をご記入ください。

2.商品は、お申し込みの後、およそ１週間でお手元へお
届けいたします。

3.内容相違、破損、損傷等で返品をご希望されるときは
現品到着後１週間以内に当社あてに、返品理由を明
のうえご返送下さい。

●ただし、お客様の方で記入間違いなどがあった場合
送料はお客様のご負担となりますのでご了承くださ

5.「申込商品」は、商品番号とコードを必ずご記入下さ

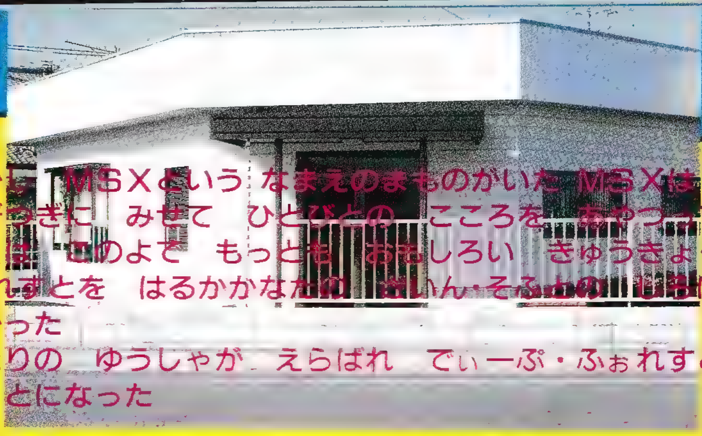
6.「申込商品」の欄がたりないときは、通信欄をご利用
ださい。

●その他ご意見ご希望がありましたら、通信欄にご記
ください。

●MSXマークはアスキーの商標で

お申し込みに関するお問い合わせは

株式会社日本テレソフト　電話(03)264-0800
〒102 東京都千代田区二番町1 番町ハイム201



むかし　むかし　MSXという　なまえのまものがいた　MSXは　おもしろい
げーむを　つぎつぎに　みせて　ひとびとの　こころを　あやつっていた
だが　MSXは　このよで　もっとも　おもしろい　きゅうきょくの　そふと
でぃーぷ・ふぉれすとを　はるかかなたの　ざいん・そふとの　しろにかくして
みせてくれなかった
そこで　ひとりの　ゆうしゃが　えらばれ　でぃーぷ・ふぉれすとをもとめる
たびに　でることになった

SOFT HOUSE SAGA
Episode1
"XAIN SOFT ATTACK"



MAKING OF DEEP FOREST

◐—取材・構成
小山内　新



こうして、勇者は長い長い旅のすえ、山陽新幹線の西明石と姫路の間にある高砂市という町にたどりついた。

ディープ・フォレストの秘密をにぎるメーカー、ザイン・ソフトはこの地にあると伝えられていたからだ。

しかし、ソフトハウスといえば、東京や大阪のような大都市にあるのがあたりまえ、本当にこんなところにソフトハウスがあるのだろうか？

あるとしたら、それは他のソフトハウスとは一味も二味も違う、ユニークなソフトハウスにちがいない。

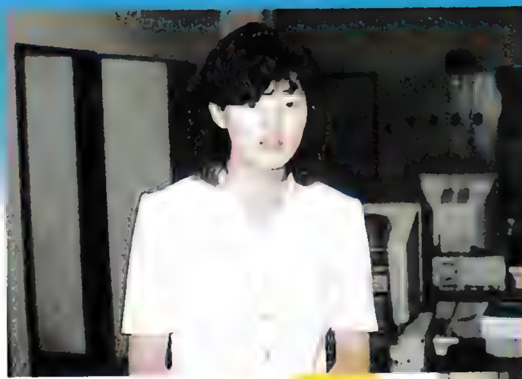
恐るべき敵キャラ、いまなお抗争を続ける広域暴力団の魔手をのがれながら、勇者はザイン・ソフトを探し求めた。

さまざまな苦難のはてに、ついに勇者はザイン・ソフトを発見した。大きな看板もあがっていない、隠しコマンドのようにおくゆかしいソフトハウスだった。

驚くべきことには、このソフトハウスに住む人々は、おそろいの制服を着ていた。もちろん、普通に考えれば会社に制服があるのは決して不思議なことではない、どちらかといえば当り前のことだ。けれど、この国のベンチャー・ビジネス、それも小規模なソフトハウスでは、制服なんてまずないのが常識なのだ。というのは、もともとコンピュータ業界は個性的な人間の集まる世界だから、服装も型にはめられるのを嫌う人ばかりだったのである。

だが、ザイン・ソフトの支配者は考えた。コンピュータが魔法の杖ではなく、当り前のアイテムとなった今、良くいえば個性的、悪くいえば勝手気ままなことをやっていては、コンピュータ業界自体が生き残れない、と。そして、そのためにはソフトハウスも普通の会社にならなければならない。こうして、このソフトハウスではみんながかっこいい制服を着るようになったのである。







▲これがウワサの超巨大キャラ、ゴーレム君だ！　勇者の飛道具アタックも一発二発では、まったく効果がないぞ

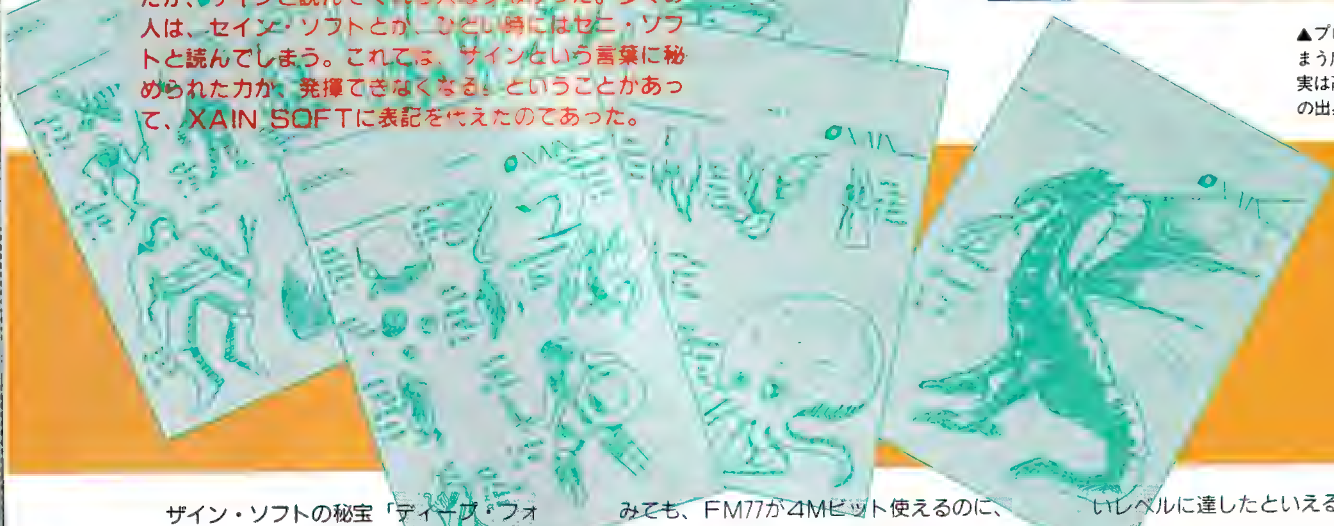


▲プログラムもできてしまう広報課の藤本さん。実は高橋さんと同じ学校の出身なのだ。

このソフトハウスに伝わる謎のひとつは、サイン・ソフトというちょっと変わった名前についてのものだった。

しかし、勇者はついにこの謎を解き明かした。サインとは、存在するという意味のドイツ語、SEINからとったもので、それは存在感のある会社を作るためには欠くことのできない言葉だったのである。

最初はズバリ、SEIN SOFTという名前だったのだが、サインと読んでくれる人は少なかった。多くの人は、セイン・ソフトとか、ひどい時にはセニ・ソフトと読んでしまう。これでは、サインという言葉に秘められた力が、発揮できなくなる、ということがあって、XAIN SOFTに表記を代えたのであった。



◀「ディープ・フォレスト」のキャラ設定資料の数々　巨大キャラのドラゴンは、設定資料だって一枚看板　画面でも、これに負けない迫力を出している

ザイン・ソフトの秘宝「ディープ・フォレスト」は、そのむかしグラフィック性能のいいことでしられていたFM77用に開発されたソフトだった。だから、背景の美しさやキャラクターのデザインの良さが、このソフトの人気の秘密だった。ゲーム・ソフトの移植には、みなそれなりの苦労がともなうものだが、この「ディープ・フォレスト」のMSX2化は、もとの画面がきれいなだけに、それを生かすための苦労ははかりしれないものとなった、という。

なにしろ、データの容量ひとつをとってみても、FM77が4Mビット使えるのに、MSXでは1Mビットしか使えない。

こういう場合、始めから手を抜いて、いい加減な移植ソフトが作られる場合も結構多いとされているが、今回は「ディープ・フォレストの名前を汚さない」を合言葉に、細かく細かく無駄なデータを削っていく方法がとられた。

その結果、売り物のひとつであった、ゴーレムやドラゴンといった巨大敵キャラはほとんどそのまま再現されているし、色やゲーム内容もMSX2としては、かなり高いレベルに達したといえる。

このソフトハウスに住む三浦デザイナーや、高橋プログラマは、この「ディープ・フォレスト」でレベルがあがり、MSX2ゲームの新しいノウ・ハウをつかんだという。またこのソフトハウスの支配者は、FM版はこのMSX版の叩き台に過ぎなかったという言葉を、勇者に与えてくれた。

まさに、自信作の誕生である。

ただし、ゲーム自体のコンセプトは必ずしもいっしょではない。オリジナル版がどちらかといえば、ロールプレイングの謎解





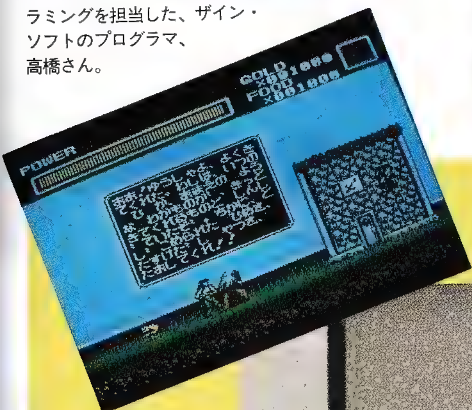
▲勇者の挑む最初の敵は、森の中に巣食う殺人バチの大群だ。



▲「ディープ・フォレスト」のプログラミングを担当した、ザイン・ソフトのプログラマ、高橋さん。



▲キャラクタ・デザインは、左の三浦さんの担当。デザイナーになるか、体育の先生になるか迷ったというスポーツマン。



▲老人は魔法の力で別世界の勇者を呼びよせた、地下世界へ閉じ込められた姫を救ってもらうために。「ディープ・フォレスト」のオープニング・シーンだ。

▼「ディープ・フォレスト」のことならば、なんでもおまかせ。広報の浜名さん。



きの部分に力をおいたものだったのに対して、今回のMSX2版は逆にアクション性を高めたゲームになっている。

ザインの宝庫には「ディープ・フォレスト」だけではなく、「スーパー・トリトーン」と「未来」も隠されていた。この3つをもち帰ることができれば、人々に、多くの幸せをもたらすことができるだろう。

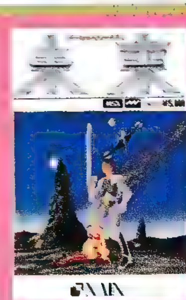
「一人に楽しいといってもらうより、十人に楽しいといってもらう方が嬉しい。だから、これからはユーザーの多いMSX用のソフトだけに力をそそぐ」というザイン・ソフトの支配者の言葉を心にきざみつつ、勇者は故郷への道を急いだ。

だが、勇者の旅はこれで終わりをつげたわけではない。なんと、「ディープ・フォレスト」を超える新作ソフトが、この夏以降つぎつぎと、このザイン・ソフトから生まれでるというのだ。

しかも、その最初の使者は、古代中国を舞台に、多くの中国の妖怪が登場するものになりそうだという。

かくして勇者は、その新作を求める、新たな冒険に旅立つことになったのである。

未来



宇宙へ進出した人類の前に立ちはだかる異星生物。いまや人類の未来は一人の宇宙戦士の肩にかかっているのだ。惑星をまわり、武器やアイテムを集めながら襲いかかる敵キャラを倒す、SF派向けのアクション・ロールプレイング・ゲームがこれだ。

MSX版　5800円

スーパートリトーン



平和な島ルワンダは、妖怪ペイ・バルーサのために、恐怖の島に変えられてしまった。妖怪を倒すことのできる五色の妙薬を求めて、勇者トリトーンは冒険の旅に出た。さまざまな武器やアイテムを駆使して戦う、アクションRPG。

MSX2版　5900円

いやあ、キミの旅はもう少し続くのさ。P118のBへ。



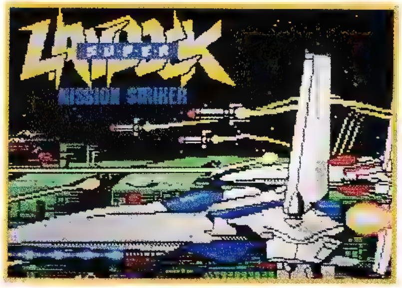
7月下旬発売予定

SUPER LAYDOCK

超新作「スーパーレイドック」の全貌がいま明かされる

T&Eソフト
☎052−773−7770

スーパーレイドック	
MSX MSX2	2メガROM
RAM16K	6,800円



はじまり……

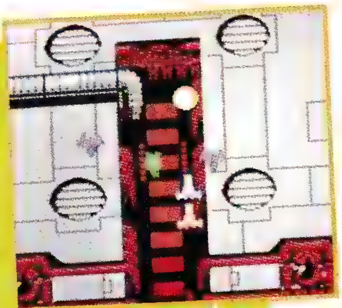
惑星ベイムートン奪還作戦であるオペレーション・レイドックを成功のうちに終了させた連邦宇宙軍は、勢いに乗り大規模な反撃に転じた。そして連邦宇宙軍はギルセン軍の本星、惑星ゾンデに迫るまで戦線を前進させた。

しかし、ギルセン軍は、切札的存在の超巨大惑星基地ソレイユを戦線に投入してきた。

事態を重視した連邦宇宙軍は、航空宇宙技術局に対し、現在開発中の戦闘機「ネオ・ストーミーガンナー」の完成を急がせるよう、緊急指令を出した。

試作機が2機完成した段階で、連邦宇宙軍は、「ネオ・ストーミーガンナー」の出動命令を発した。そして、ついに――スーパーレイドッグ作戦が発動された。

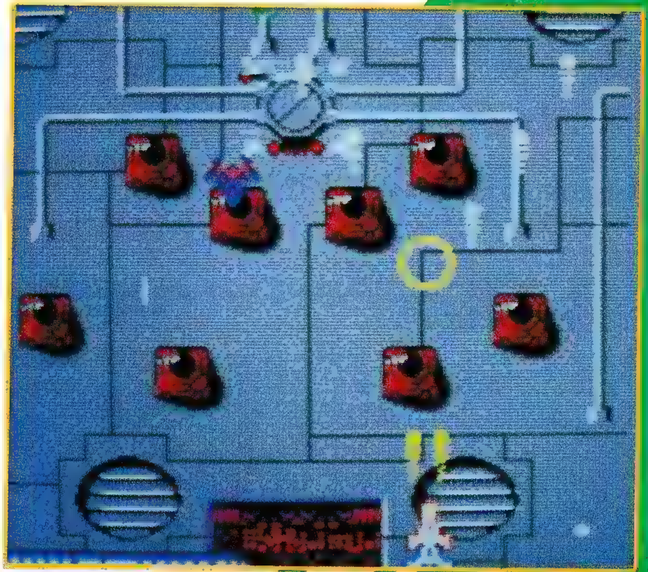
ついにシューティングゲームの傑作『レイドック』がグレードアップして登場した。



2人プレイでいこう

この『スーパーレイドック』に出てくる敵はつおい。はっきり言ってめちゃんこ強い。とうていひとりじゃ、全ステージをクリアするのは難しいんじゃないだろうか？　2人でプレイした方がいいんじゃないかな。なんて思ってしまうんだけど、キミたちだったら簡単にクリアできるかもしれない。でもね、実際に2人で協力してやってもなかなかできなかったんだよね。それに、実は、2人プレイの時





ここをクリアすると次のステージへの脱出口が開くのだ。

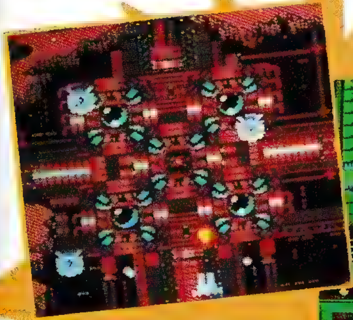
まだ旅は続くのさ。P119のHへ行ってくれたまえ。

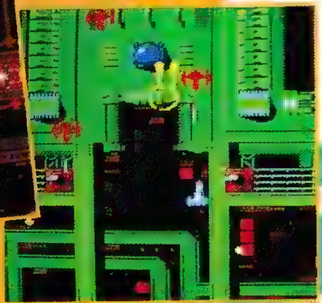


に、合体して敵をやっつけることもできるんだよね。またこれが、カ・イ・カ・ンなんだ。これは、体験しないと分からない快感だぜ。また、ステージは全部で14画面あって、それぞれ特徴がある。特に、迷路になっているステージがあって、それがまたエグくて、燃えちゃうんだよな。また、グラフィックスもキレイで、新しい画面がでるたびに感動することうけあいだ！

その14面までの中で、ヤマ場となるのが、5面、7面、10面である。それと、気を付けなければならないのが武器の選択で、それに失敗すると、ステージのクリアをすることができないというところも、エグいんだなァこれが……。

前作よりも、おもいっきりパワーアップされて登場した『スーパーレイドック』。このゲームは、いままで以上に、キミをトリコにして離さないだろう。





ステージが進むにつれ、強敵が増えてくるぞ。



こいつはなかなか手ごわいぞ。攻撃あるのみだ!!





ブルドッグ(BULLDOG)

ブルパップを改良して造られた空対地ミサイル砲だ。射程距離が伸びてしかも、誘導することが可能になっているのがすごいところ。ただし、この誘導にはかなりの技術が要求される。

アルファ(ALPHA)

発射された弾は6つに分離して、拡散しながら飛んでいく。これにより、前方からくる敵はほとんどすべて破壊できるマルチバルカン砲なのである。

ダブル(DOUBLE)

ミサイルを左右同時に横向きに発射できるオプションウェポンである。地形によってはこのミサイル砲が非常に威力を発揮する。ユニークな武器だ。

メリー(MERRY)

6発の弾を同時に発射できるスグレものバルカン砲だ。操作によって最大16方向に狙い撃つことができる。が、これはパイロットの腕による。

ファイヤー(FIRE)

火の弾を前方に発射して、その一直線上にあるすべての地上建築物を破壊するという非常に強力な武器である。しかし、シールドエネルギーを減らす建築物も存在するので取り扱いには十分気をつけたい。

トラ(TORA)

レーザービーム砲である。このビームに触れたものはすべて破壊されるといわれる強力な武器だ。

コンドル(CONDOR)

自動追尾装置付き空対地ミサイル砲である。これは次世代ミサイル砲として開発された最新鋭ウェポンなのだ。敵の地上建築物の出す微弱な電磁波をとらえ発射されるや目標に一直線に飛んでいき撃破する。

スペシャル(SPECIAL)

画面上にいるすべての空中の敵および敵の弾を一瞬にしすべて破壊してしまうという、最終兵器にも近いウエポンだ。ただし、これを使うとドッキングエネルギーが減少してしまうので、使い過ぎに注意！

スロウ(SLOW)

自分以外のすべてがゆっくりみえるようになる、逆にいえばガンナーが高速になったともいえる。これでなんなく敵の弾がかわせてしまうが、これまたドッキングエネルギーを消耗するので長い使用は無理だ。

キラー(KILLER)

ストーミーガンナーに光子シールドをはることができる。これにより敵機および敵弾を消滅させてしまう。しかし、シールドは自機の周囲8分の1だけなので、8方向に操作しなければならない。



バトルガンナー最終指令

DRAINER

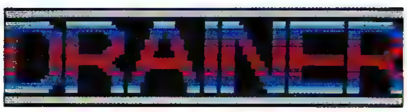
ドレイナー

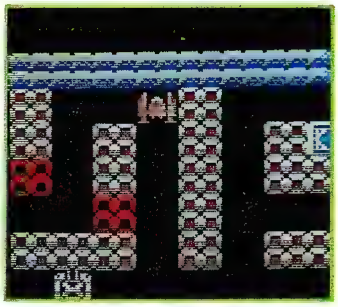
発売中

撃っ[illegible]
カー[illegible]
るっ[illegible]

ビクター音楽産業
☎03—423—7901

ドレイナー	
MSX MSX2	ROM
16K	4,800円





戦闘探査機FS-14Cバトル・ランナー発進!!

おしりに3つの玉を1列にぶらさげて、宇宙を戦闘探査機が飛んでいる。これがボクの操作するFS−14Cバトル・ガンナーだ。ところがこの戦闘探査機、アッという間に巨大な要塞（後にこれが巨大宇宙船だとわかる）の進入口に、自動的に吸い込まれてしまった。ここまではタイトル画面に続くプレイヤー・ノータッチのシーンだ。そしてバトル・ガンナーが要塞に吸い込まれたら、いよいよゲームスタート！

というわけで、迷路となってる要塞の中を、エッチラオッチラおしりに3つ玉をぶらさげたまま、ぼくのバトル・ガンナーは進んでいくのであったりするのだが……。

ぬわんと、迷路のアチコチに玉が落ちていて、その上を通り過ぎるたびに5つ6つ7つ8つ……と､バトル･ガンナーに玉がひっついてくるのではないか！ なんちって、まあ、よーするに、そうやって迷路の中を移動しながら落ちてる玉を拾いつつ、かつ、とーぜんだけど出てくる敵と戦い、先へ先へと進んでいくわけだ。

ということはこのゲーム、RPGのダンジョンぬけと同じパターンなわけだ。へえ、SFだけどちゃんと時代の流れをとらえてRPGしてるのかー、なーんて感心してる場合ではない。なぜかというとじつは今、迷路にいるよくわけの分からない敵と第3種接近遭遇してしまったところだからだ。すかさずスペースキー！（これはボクのゲーマーとしての条件反射のなせる技）おやっ？ 後ろの玉が、1個消えちゃったゾ。どうもこの玉が弾の元らしい。

ちょろいちょろい、なんつって目的も持たず進んでいると敵のはさみうちにあって、おしりにひっついていた玉がバッバッバリっと破裂して戦闘探査機までも破壊されてしまった。

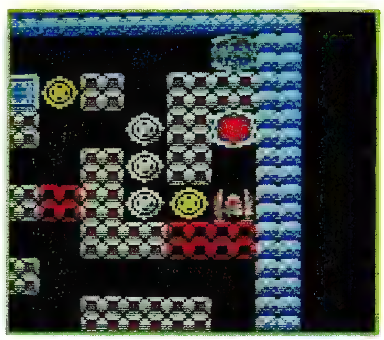
気を取り直しカートリッジをぶら下げて1隻目の宇宙船のなかへ入って、通路なりに右へ進んでいくと、緑の点滅をしているシステムがある。迷路修復コントロール・システムといって、これを破壊しないと壊したはずの通路が修復されて、最悪の場合袋小路に閉じ込められてしま



いよいよ動力中枢の破壊だ！



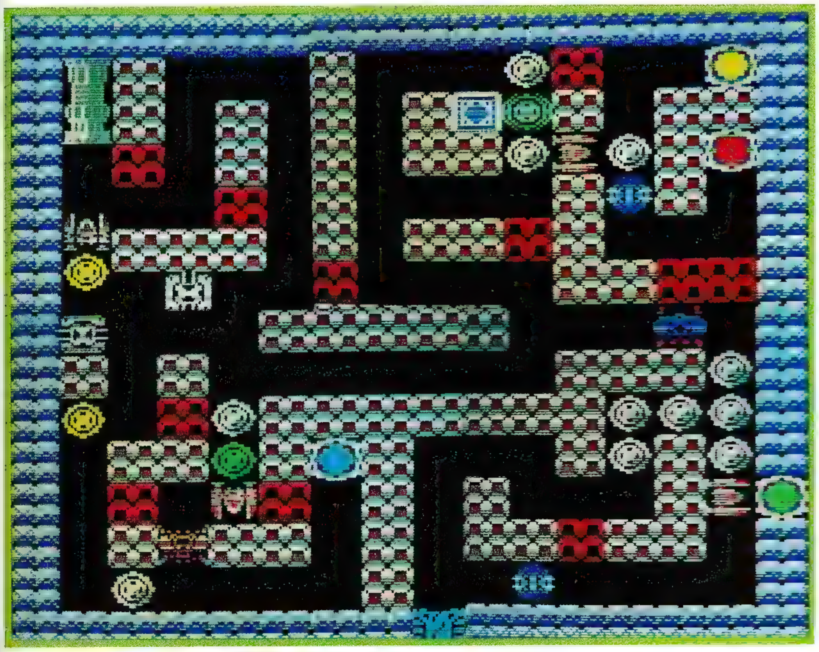
連邦政府の要請によりバトルガンナー発進!!



このシステムを破壊すると脱出用のハッチが開くぞ。



これが宇宙船VORIAの内部だ。システムの位置を確認しろ!!



うんだ。コントロール・システムを破壊するには、カートリッジが5個必要。通路に落ちているやつをくっつけると6個くらいになるから、色の違う通路を破壊して、まずこのシステムをぶっこわしてやれ。

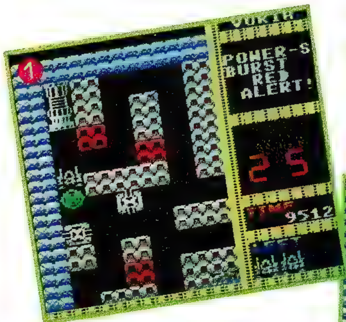
ただ、青いカートリッジは注意が必要だ、こいつを連れて敵と遭遇して、スペースキーを叩いても弾はでない。実はこれスピードアップアイテムなんだ。だから、これはすぐ使ってしまってスピードをアップさせたほうが良いのだ。

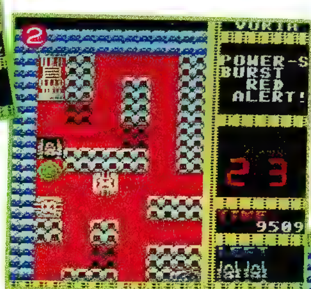
弾を撃ち尽くして身軽になったら、奥へ進む。カートリッジ1個拾ったところで敵が近付いてきた。でも、こいつは1発で倒せるから簡単だ。

そこで考えた。倒すと敵はカートリッジに化けるから、1個拾って、撃ってはまたそのカートリッジを拾って進むという戦法を繰り返せば動きもよくなる。この戦法で敵を破壊していく。

中枢システムを破壊しろ!!

まず、緑のシステムを破壊したら、そのまま左をめざそう。





敵をやっつけながら通路を破壊して下へ降りて青い点滅の砲台コントロール・システムの破壊だ。これで、動力中枢を守る砲台の機能を止めることができる。

次は右上に進んで赤と黄色のシステムの破壊だ。これは脱出口のハッチを開けるのと中枢を守っているバリアの機能を停止させる装置なのだ。この4つのシステムを破壊して、敵を全滅させれば後は動力中枢を残すのみ。

それから船内の右上の水色のよくわからない物体がある。最初のうちは敵かと思って破壊していたんだけど、これカートリッジの再生装置のようだ。

これで中枢装置を破壊できる。5発ぶちこんで中枢を破壊したら、自爆装置のカウントダウンが25から始まった。カートリッジがお尻にくっついているとUターンができないので、もったいなかったけど撃って切り離してしまった。脱出口から宇宙に飛びだすと、宇宙船VORIAの爆発シーンが宇宙空間に広がった。

第2宇宙船WYZELに潜むワナとは？

最初の宇宙船でもう戦うこつを覚えてしまったから、後は簡単だぜ、とたかをくくって入っていったWYZELだけど、これがえらい目にあってしまうことになるのである。VORIAにいた敵にさらに輪をかけてやらしいヤツが寄ってくる。すかさず弾を撃つんだけど、けろっとして体当りしてきたんだ。こいつが一発じゃ倒れない。この宇宙船ボクが思ってるほどヤワではないようだ。というより、かなり難しい。撃ってもやられない敵とか、複雑な迷路とかがワナになって、これはけっこうシビアな戦いになりそうだ。でも、こちらもファイヤー・ドラゴンという強え味方のカートリッジを手に入れてから、だいぶ楽になった。ただ、取る順番を間違えて使ったり、使いこなすことができなければクリアは難しい。



中枢装置を破壊するとカウントダウンが始まる。早く脱出しないと……。

ハマッてしまったキミ！P118のQ2へ行くんだ。



Topple Zip™

発売中

これが宇宙のF1レース！
プリンセスとの結婚めざして、がんばろう!!

ボーステック
☎03－407－4191

トップルジップ	©1986 BOTHTEC
MSX2	メガROM
VRAM128K	5,900円



ボロ宇宙船ジッピング号で大勝負じゃ！

これから始まる大レース、ひしめきあっていななくは、天下のジッピング号宇宙船、今日は宇宙レースめでたいな！

というわけで、やってきました宇宙大レース。なんでそんなにめでたいのかというと、このレースわれらがアイドル、フロリック星のプリンセス、リップルちゃん争奪レースなんだ。このレースの優勝者をプリンセスの婿にするなんて、王さまがいいだしたもんだから、強者がいっぱい集まってきて、われらがボロ船ジッピング号がどこまで善戦するか、これはもう根性でやるっきゃないぜ。



バリアを取って8個のバグダンを身にまとったのだ。

カプセル撃ってアイテム集め

さあいよいよゲートが開いてスタートだ。と、ところがどうしたことだ、いきなりジッピング号ふらふらしだして、うまく操作ができないじゃないか。よたよたしていたら、右から左から下からとライバルの宇宙船がつっついてきた。

やばいなあ、これじゃエネルギーがどんどん減ってっちゃうよ。相手がぶっかってくるなら、こっちだって負けてはおれぬ。体当たり攻撃で対抗だ。すると、相手はカプセルを落としたぞ。このカプセル撃ったら中からマッハボーが出現したではないか。こいつを取ってやっとまじめに飛べるようになった。カーソルキーで8方向に飛び回ろう。

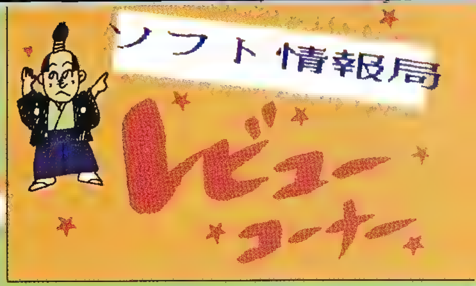


まず、マッハボーを取ってスピードアップしよう。

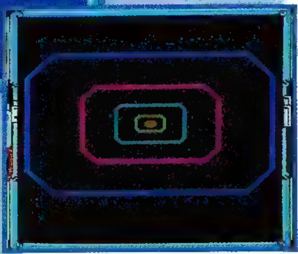


カプセルは、地上に落ちている場合と、体当たりでライバルにぶちかましをした場合に手に入る。地上にあるのは落ちて入る場所中身は決まっているんだけれど、体当たり何が出るかわからない。このレースに優勝するには、このカプセルに入っているいろいろなアイテムが重要なんだ。

また、ミサイル系のアイテムでは、3方向







ここはワープゾーン。飛びこんでちがった世界へワープしよう。

トップルジップ Topple Zip

にミサイルが撃てるカクサン、7方向のミラクル、地上に花を咲かせるよくわけのわからんフラワー、けむりを出すエンマク、敵をおっかけるコウドウ、8個の爆弾でジッピング号を守ってくれるバリアなどなど、いろんなミサイルがあるんだ。またそれを強化してくれるキョウカ、レンシャといったアイテムだってあるからネ。

ミサイル発射のトリガーはスペースキーだ。このスペースキーはエネルギーがなくなっておっこちそうになったときに連打すると立ち直るなんて裏技もあるぞ。

ただし、取るとしびれて操縦がしにくくなるシビレなど取ってはいけないアイテムもあるから注意しないといけないぞ。

レーダーとってワープしよう！

いっしょうけんめい飛んでいるとところどころにワープゾーンがある。これいったいどこにつながっているのか、入ってみないとわからない。思い切って飛び込んでみるか。

と、飛び込んだところは左上にシーンナンバーが表示される。違ったステージに飛び込んで、ふたたびレースを続行していると、カプセルの中からレーダーが出現した。これを取るとコクピットのレーダー表示に数字が出た。これが実はワープゾーンのある位置と、ワープするシーンの数字なのだ。これで、だいぶレースが楽になってきた。いきあたりばったりでなくなったもんね。

マイクロホンの形をしたスピーカもレースを楽にしてくれるアイテムなんだ。これで、コンティニューが可能になるから、万一エネルギー切れても平気なのだ。それから、なかなか手に入らないんだけれど、Pレーダーを手に入れたい。これで、愛しのプリンセスがどこにいるかわかるんだから。

高い建物には気をつけろ

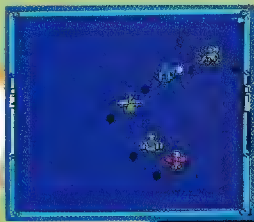
だいぶレースのコツをつかんできた。左右あるいは下からぶつかってくる敵には、ジッピング号を前進させればこちらのほうがスピードが速いのでかわすことができる。いったん、前進して回りこむようにすれば、敵のうしろを取って、逆に体当たりをすることができるんだ。でも、注意しなければならないのが、高い建物や山の存在だ。これらは、ジッピング号より高いのでぶつかると、ガリガリしてエネルギーを奪われてしまう。これをかわすのは基本わざなんだけれど、前進したときなんて目の前が画面の外に出てしまうから気をつけなくては！

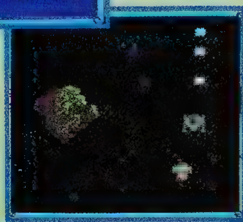
とかなんとか、いいながら、いろんなステージワープして、とうとうゴールに飛び込んだ。

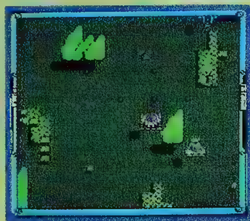
でも、勝利までのかべは厚かった。が、まだ1回目が終わったばかり、めげてなんていられない。こんどこそトトットやジェッポなどやらしいやつをけちらして優勝してやるからネ。

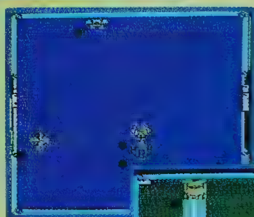


高い建物に注意しよう！

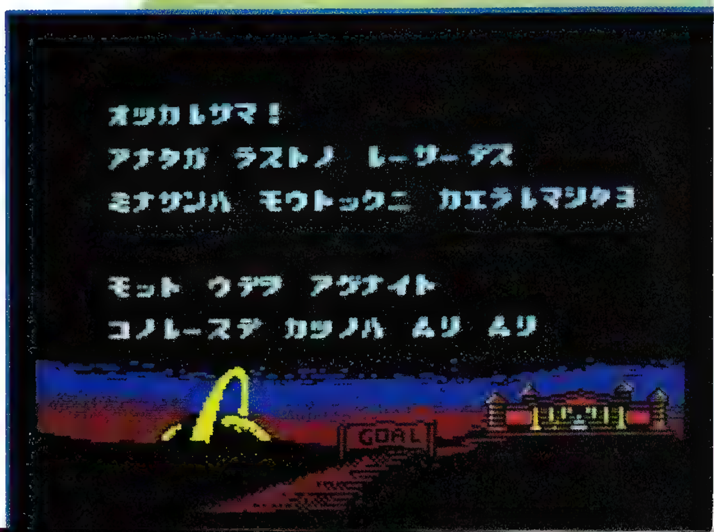












P119のJへ進めば幸運がキミを待っている…かもね。



スーパーロードランナー™

発売中!!

元祖金塊集めがMSXになって登場よ！これも一種のマネーゲーム？

アイレム販売
☎06－535－4880

スーパーロードランナー	
MSX　MSX2	メガROM
VRAM128K	5,800円



金塊集めは頭を使ってネ

このゲームは、迷路と化した魔神帝国の中に散らばっている金塊を集めるだけ、といたって簡単な作りになっているので、誰でも簡単にとっついてしまうはず。操作も上下左右の移動と、電子銃で足元にある左右のブロックを撃つだけと簡単なの。

でも、クリアはそんなに楽じゃないわよ。お宝守る番兵たちが襲ってくるんだから。

しかも、金塊はブロックの中に埋もれていることもあるから、頭使って取らないと、自分がブロックに生き埋めになっちゃうんだから。

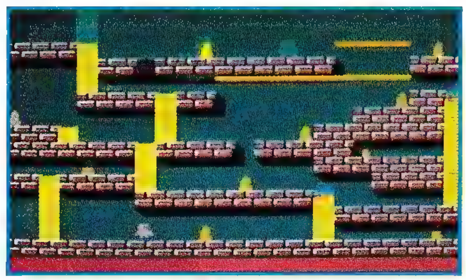
まず、番兵のペットンがこないうちに足元の金塊を拾っちゃうのネ。そうしたら、まず最初に近づいてきたペットンを電子銃で右のブロック壊して落としちゃうの。で、ペットンの頭を通って右へ移動。すぐペットンのヤツ穴から抜け出してでてくるに決まっているから、こっちにこられないようペットンの右に2つくらい穴開けちゃうんだ。これで、こいつはおだぶつ確定！その間に右下にある金塊を取って、上への階段をのぼっちゃおっ。すると、上にいたペットンが降りてきて襲ってくるから、こいつも穴掘っておっことす。左からもペットンやってくるから、穴堀でかわして手あたりしだいに金塊集めちゃうのだ。

時がたつと、さっきやっつけたペットンがよみがえって上から降ってきた。だから、バーにつかまって右へ移動。そこで金塊拾って下への段をとんとんとん。ブロックの切れ目で下へ飛び降りて体制をたて直そっ。すると、ペットンが左右から挟み撃ちしてきた。そこで足元の左右のブロックを壊して、両方の穴に落ちるようにするの。ペットンアホだから、しっかり寄ってきて穴にどぼん。っと、片方のペットンが金塊を頭にかざすじゃない。こいつしっかり金塊をねこばばしてたのね、やなヤツ。なんて、いいながらぜんぶ金塊を回収すると、上へ進むはしごがかかって、それを上ると一面クリアになるの。と、まあ一面は簡単だったんだけれど、面が進むにつれて、壊せないブロックとか、迷路が複雑になってかなりてこずることうけあい。

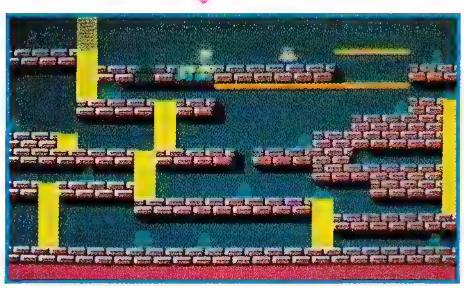
でも、シューティングゲームみたいなアクションじゃないから、ちょっとウンチ（ウンチってうんちじゃなくて運動神経音痴のこと）の人でも楽しめるはずよ。

財テク必勝法はこれよ！

もう十分簡単に金塊拾えるまでに成長したら、今度はいまはやりの財テク・マネーゲームに

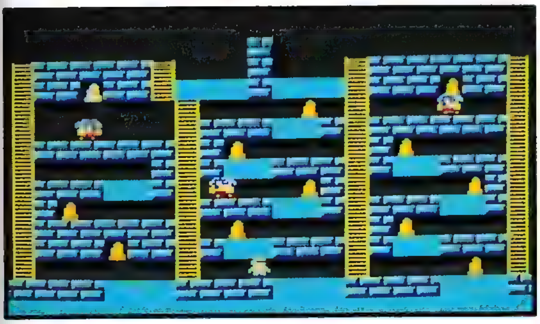


1面のスタートだ。



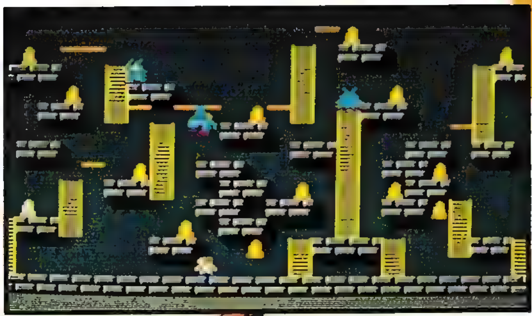
全部金塊を取ると、次の面へのはしごが出現するぞ。





そして２面へ。

３面はまだ楽な方なのだ。

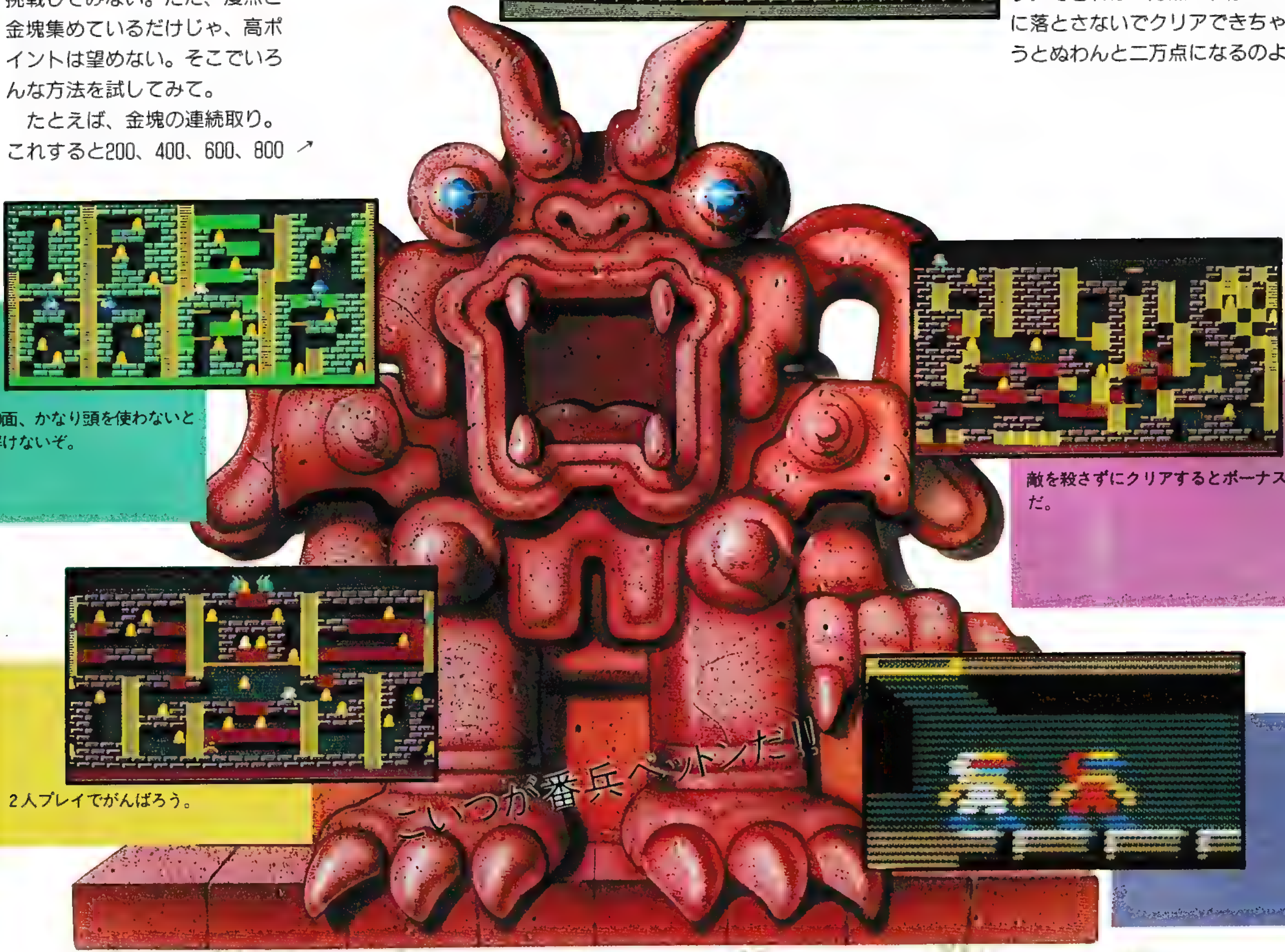


挑戦してみない。ただ、漫然と金塊集めているだけじゃ、高ポイントは望めない。そこでいろんな方法を試してみて。

たとえば、金塊の連続取り。これすると200、400、600、800 ↗

…と増えていくんだから。敵を落とすと100点なんだけれど、敵を閉じ込めることができると1000点になるの。

で、敵を１匹も殺さないでクリアできれば一万点で、敵を穴に落とさないでクリアできちゃうとぬわんと二万点になるのよ。



20面、かなり頭を使わないと解けないぞ。

敵を殺さずにクリアするとボーナス10000点だ。

２人プレイでがんばろう。

２人でプレイしてクリアしよう

１人じゃちょっと手強いな、という人のために２人でいっしょにプレイして、協力しあってクリアすることができるのよ。しかも、２人プレイだけでできることができるスペシャルプレイだってあるんだから。バーにつかまったコマンダーの足にもう１人がぶらさがって移動するとか、肩車して移動するなんて、想像するだけでも楽しいと思わない。

操作方法は１プレイヤーがカーソルキーの↑↓←→が上下左右の動きに対応しているの。穴掘りは右が「ン」左が「ヲ」でOKよ。それからできれば使いたくないけど、自滅はSTOPキーを押してネ。

２プレイヤーは上下左右・右穴掘り左穴掘りがそれぞれYHGJ・XZに対応しているわ。

友達といっしょにプレイしたらきっと楽しさ二倍だネ。





Replicart

地下迷宮の謎とはなにか？
バトルスーツ・レプリカート
を装着でサランドラ基地内
部へ侵入せよ！

ソニー
☎03－448－3311

レプリカート	
MSX2専用	メガROM
VRAM128K	5,800円



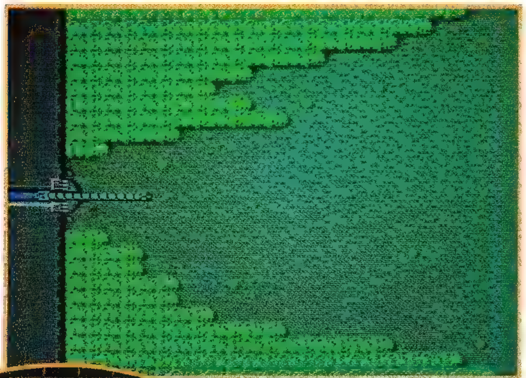
レプリカートが伸びていく!

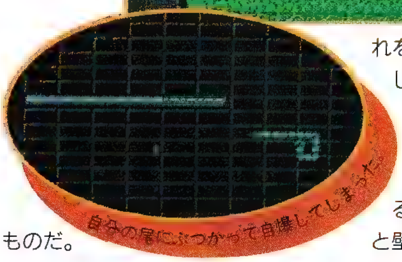
最近のゲームはアクションゲームにしても、いろんなアイテムが出てきて、かなり凝った作りになってきている。それにともない操作も繁雑になってきたものが多い。

しかし、そうした風潮にさからうべく登場したのが、このレプリカートなのである。

基本操作は左右のカーソルキーだけだ（後にスペースキーも使うことはあるが）。上下さえも使わない。これは、またぬちゃ楽な操作法なのである。

操作するのはドラゴン型スーツのレプリカートだ。これを操作して、サランドラ基地内部でバイトパックというものをいくつか採取して扉が開いたら、次の部屋へ進んでいくというものだ。



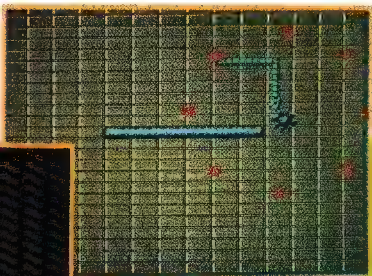


自分の尾にぶつかって自爆してしまうゾ。

このレプリカートは、動きだしたら止まらない。そこで、左右のカーソルキーを操作してレプリカートを方向づけてやらなければならない。そうしないと、ぶつかっちゃうからね。ただ、バイトパックがとっても小さいので、一筋違っただけでとることができない。これを取ろうと右へ左へと移動していると、カーソルキーの右左の操作感覚がわからなくなってしまうんだ。

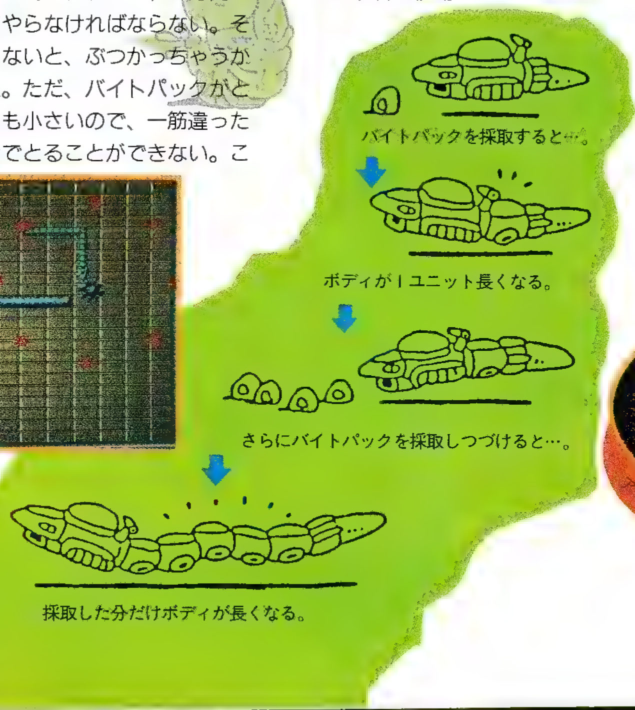
壁際ぎりぎりを進んでいるときは、左右を間違えると壁にぶつかって一発でアウト。でもこれ焦るとすぐどっちがどっちだかわからなくなるんだよね。とくに、下へ進んでいるときや右に移動しているときなんかは。とはいえ、なんとかバイトパックを取っていくと、レプリカートは長くなっていく。ドラゴンというより、なんとなく精子みたいな気もする。長くなって、こまわりしていると、自分のしっぽにぶつかってしまうという事態も冗談でなくなってくるぞ！

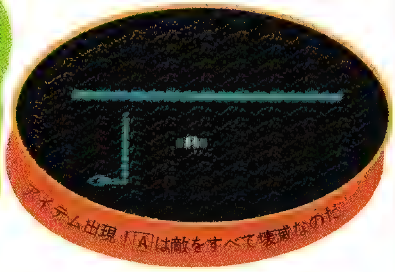
さて、部屋の奥へ奥へといくと、シンプルだった部屋の内部も様相がぎょうぎょうしくなってきて、敵らしきやつも出てくる。アルファベットが表示されたパワーアイテムだって出てきて、やっとゲームしているなあという感じがしてきた。こういうとこれまではなんだったんだということになるけれど、どうもそれまでは練習ステージであったのではないかなって感じ。先へ進んでいけば、さらにトリッキーなステージも予想されて、ちょっとじみな雰囲気なんだけれどじわじわとやる気がにじみ出て、気がついたらハマっていたという、いっぷう変わったゲームに仕上がっている。





だいぶ長くなってきたでしょ！





アイテム出現！「A」は敵をすべて壊滅なのだ。

月末日発売予定

GOLVELLIUS

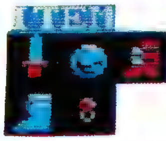


コンパイル
☎082－263－6006

魔王ゴルベリアス	
MSX　MSX2	メガROM
RAM16K	5,900円

ゴルベリアスは、アクションRPGに新風を吹き込むことができるか？

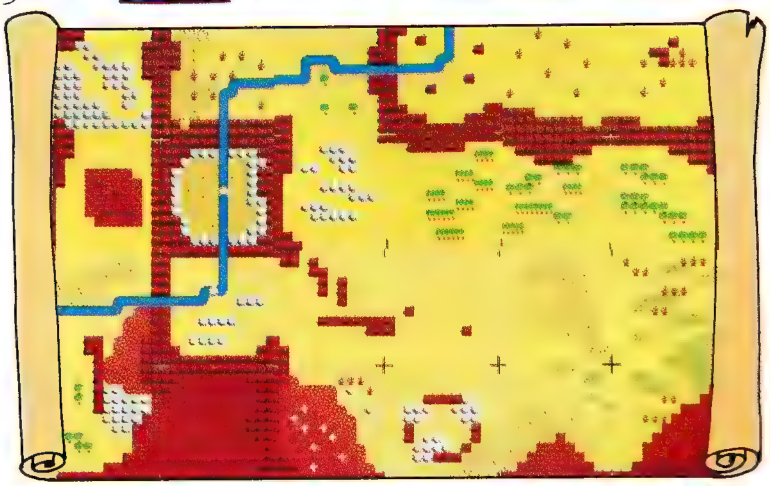




ストーリーにも新風がほしい

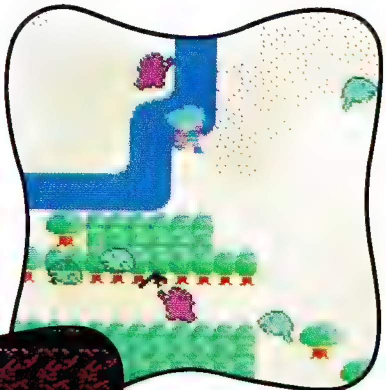
　これは、まだ魔物が住んでいたころのお話だそうです。RPGにとってやはり魔物は切っても切れない仲のようですね。モンスターと魔法にどんな試みがなされているか、じつに楽しみなところではあります。

　さて、そこにはアイレドという王国があり人々は平和な日々を送っていた。ところが、いつからか谷底に魔物が出るといううわさが広まり、王様はやまいに倒れてしまったんだ。この王様の病気を直すには谷底に生息するという薬草が必要だと聞かされた王女リーナは、単身谷底へと入ったんだけど、それっきり戻ってこなかった。この話を偶然耳にした少年ケレシスはリーナ姫を助けに谷を降りていった。というお話です。

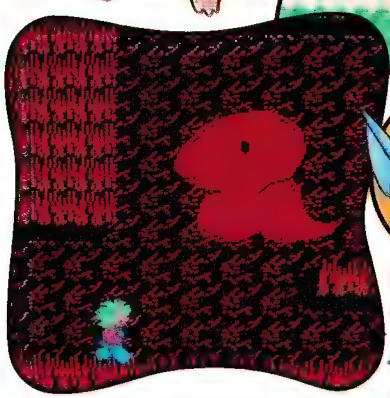


ステージは、このマップの何倍もあるぞ!!





早く魔王ゴルベリアスを倒しリーナ姫を捜し出せ。





洞くつには敵や仕掛がいっぱいだ。

新ステータス「FIND」登場

　今日6月4日現在まだサンプルロムが手に入らないので、写真と設定資料でこのゲームを紹介しなければならないので、くわしい内容がわからないのは残念なところ。ただ、資料によると、敵を倒すと「FIND」値がアップするとあるのです。これはなかなか新しいステータスです。ふつうはEXP（経験値）なのですが、このFINDが上がると洞くつの入口やアイテムが発見できるようになるというのは、ちょっとおもしろそうですね。

　また洞くつではシューティングゲームにかわるとのことで、どんな形で姿を見せてくれるのか今からたのしみではありますが。

　このほか、ところどころにゲームの展開に関係ない「あそび」が隠されているようです。こういったあそびというのは、あたるとめちゃおもしろいけど、外すとえらくしらけてしまいます。が、ここはひとつゲームデザイナーのセンスにかけてみようではありませんか。順調にいけば、7月初めには発売とのことですから、この本が出るころには、その全貌が見られるかもしれません。

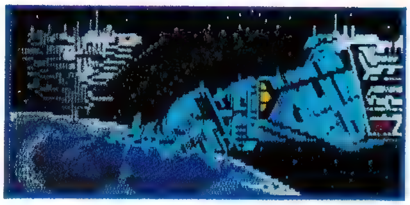
　アクションRPGはハイドライド、ザナドゥが頂点を極めてしまった感がありますが、いろいろな付加価値がついて、これを上回るクオリティを期待しまして、今回の紹介にかえさせていただきます。

体験派のキミはP118のQ3へ進んでくれたまえ。



サイキックウォー		©KGDスタジオ	
MSX1	未定	MSX2	2DD
8KB以上予定	未定	VRAM128K	未定

工画堂スタジオ
☎03－353－7724



コズミックソルジャーふたたび

KGDでは秘かにコズミックソルジャーの続編を開発していたのである。

そこでMSX応援団親衛隊切りこみ隊長の異名をとるボキが、KGDソフトに潜入してするどくつっこんできたのであった。以下はそのドキュメントであるが、その前に前作を知らない人のために、その紹介と「コズミックソルジャー」へいたるまでのストーリーを簡単に話しておこう。

美人アンドロイドは永遠に不滅なのだ!

第1作は平和なKGD星域へ宇宙制覇をもくろむクイラ星帝国軍が攻めてきたところから始まる。圧倒的なパワーを持って帝国軍はKGD星域を支配し、各惑星にわずかに残った超能力者たちの能力を抑えこもうとしていた。しかし、1人のソルジャーが美人アンドロイドをともない帝国軍の基地に潜入し超能力を封じる装置の処方せんを取り戻し、よみがえった超能力者の活躍で帝国軍は撤退を余儀無くされたのであった。こうして、KGD星域には平和が戻った。

と、ここまでが前作のお話。

しかし、クイラ星系に戻った帝国軍はKGD星域制覇の野望を棄てたわけではなかった。そこで帝国軍は機械的にサイキックビームを作りだす開発に着手した。この情報が伝わったKGD最高評議会は、帝国軍に攻めこまれる前に、先制攻撃をする作戦にでた。そして、サイキックソルジャーがふたたび美人アンドロイドをともなって、敵星域へ潜入していったのであった。

と、これが前作から受け継がれたストーリーなのである。

「サイキックウォー」に待ったはない!

ここは、KGDソフト。部屋の中では、みんなディスプレイに向かって最後の追い込みに疲労の色が隠せない。中央のテーブルでは、雑誌広告のイラストによく出ていたひげの鬼羅氏がロープを持って遅れぎみの作業にむちを当てている。さすが帝国軍星系にクイラを冠するだけ





これは味方キャラ



←彼がこのストーリーの主人公なのだ。主人公の名前は、君たちがかってに考えて名付けられるから、みんなの好きな名前にしてくれ。

の迫力がある。

このゲーム、基本的な部分は前作を踏襲しているようだ。たとえば、3D迷路とか、仲間を見つけながら進んでいくところとか、美人がいっしょのところとか…。

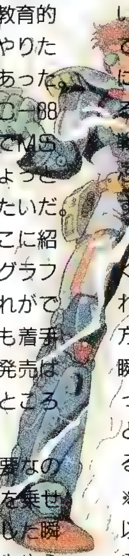
で、主人公が前進していると敵が出現！ でたなぁ、と思うのもつかの間、いきなり敵が攻撃してくるではないか。ガビーンなのであります。ちょっとタンマと声をかけたい。こっちはまだ攻撃するとか逃げるとか、お話しするとか決めてないのに。

すると、背後から声が。

「目の前に現れた敵はこちらが攻撃するまで待ってくれます？ くれないでしょ。だから、敵が出現したらすぐに攻撃しなければならないんです。緊迫感があるでしょう？」と、鬼羅氏。

なるほど、待ったなしの真剣勝負かと関心しながらも、不意撃ちをしてきた敵に教育的指導をしてやりたい気持ちであった。

現在はPC−88系の開発中でMSXはまだちょっと先になるみたいだ。だから、ここに紹介した写真もPC−88のグラフィックなんだ。でも、これができしだいMSXの移植にも着手するということだから、発売は夏休み前後が予想されるところだ。



操作方法でもっとも重要なのは常にスペースキーに指を乗せておくことだ。敵が出現した瞬間にビームを発射しないとやられちゃうからね。シールドはリターンキーだ。でも、ビームとシールドはいっぺんには使えないぞ。もし逃げたいときはF5で1歩さがれるし、ターボカンにカートリッジをセットしてあるときはF1キーが有効となる。戦闘時にどう操作するかでだいぶ結果が変わってくるのだ。まず戦闘方法をマスターしよう。

ちょっと早いが、早くも攻略法を教えちゃおう。それは味方を仲間にすること。味方は攻撃しないから、出逢った瞬間の判断力が大切だ。仲間になった者がシールドをもっているとみんながその恩恵にあずかれるぞ。

※なお、この記事は若干の脚色以外はノンフィクションであり、登場人物は実在します。

うーん。キミはここへ来たのか。まあP.19のGへとりあえずどうぞ。



バイクが画面を縦横無尽にあばれまわる超過激アクションゲームだ！

ハート電子産業
☎045－461－6071

クレイズ

MSX　MSX2	メガROM
RAM16K	5,800円

バイクにまたがり、8方向に移動しながら敵をばったばったなぎたおす高速ハードボイルドスクロールアクションゲームだ。

シーン1シビリアンの街

核戦争が勃発し、地下へ潜った人間はいつしか上へと都市を築き始めた。そして、上に住むもの(イノセント)、真ん中(シビリアン)、最下層(ピープル)と階級が決まっていった。

俺の名はクレイズ。街にレジスタンスが押し寄せてきた。そこで俺は愛車にまたがりぶっとばしたんだ。戦い方にぬかりはねえ、強化カウルや高出力バーニアを取って武装は完璧だぜ。

シーン2ピープルの街

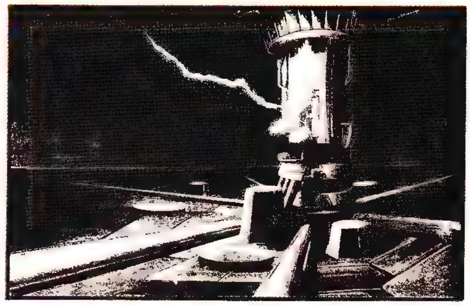
やつらのボスが女で捕われていると聞いた俺はおせっかいにも救出に向かうはめになった。この無気力な場所ではセキュリティシステムをぶっこわすことが目的だ。どこかで、ニトロとレーザーでも仕込むとするか。

シーン3イノセントの街

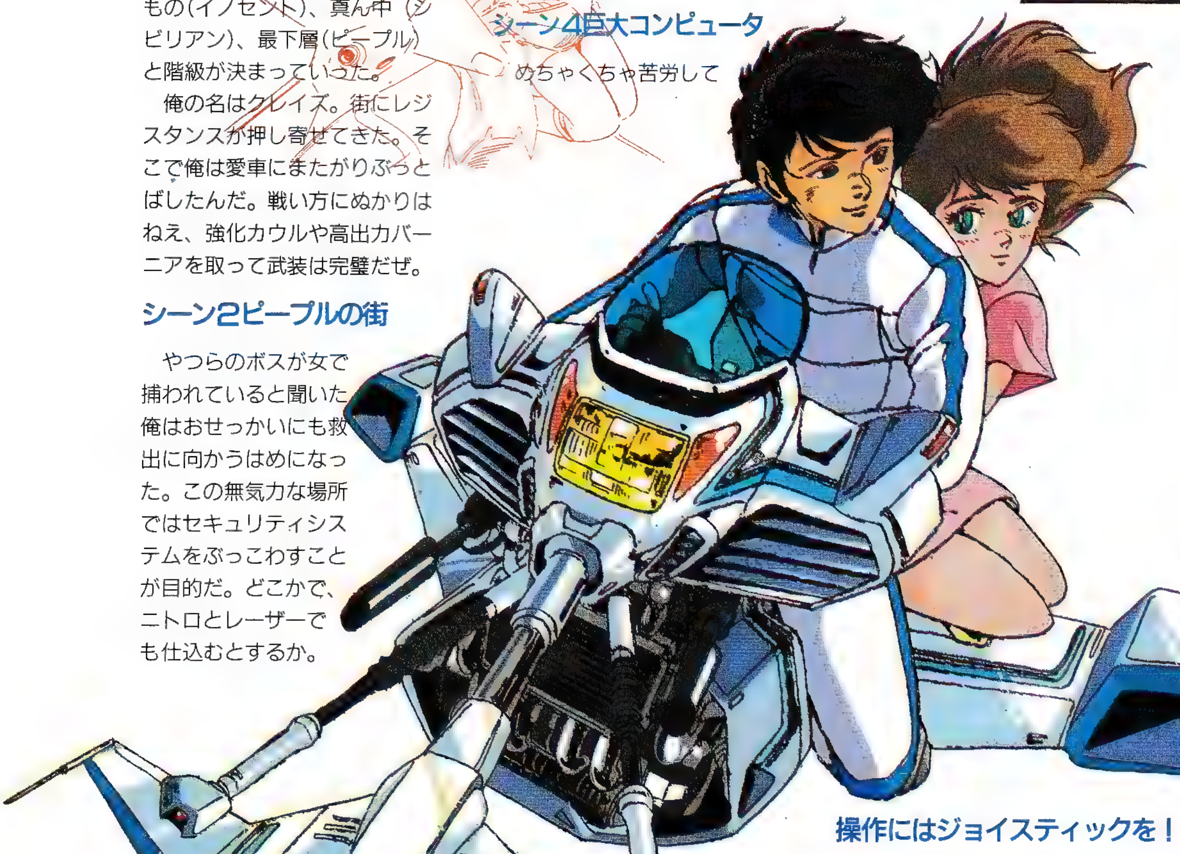
ここはイノセントの街じゃねえか。この平和がすべてコンピュータ管理とは悲しくなるぜ。ここにボスのリンが捕らわれているようだ。しかし、ここはコンピュータ社会。カード集めやアイテム探しが大変そうだぜ。

シーン4巨大コンピュータ

めちゃくちゃ苦労してリンを助けて、キスでもしてもらおうと思ったら、今度はコンピュータを破壊してくれだと。乗りかかった舟だ、最後までつき進んでやるさ。しかし、こいつを



倒すにはミサイルが必要だぜ。が、トラップがいたるところに。でも俺の体内の血はふつふつと燃たぎっている。これはたのしいプレイになりそうだ。



エピローグ

俺は神と崇められていた巨大コンピュータを破壊して、自分の街へ戻ってきた。

「やったわね」とリンは、やさしく迎えてくれた。俺は彼女に向かって歩いた。そして彼女のくちびるへ顔を近づけた。彼女はゆっくり目を閉じるはずだった。そして…、俺の頬に手形が残った。

人は俺を呼ぶCRAZE、そう、走る狂気と。

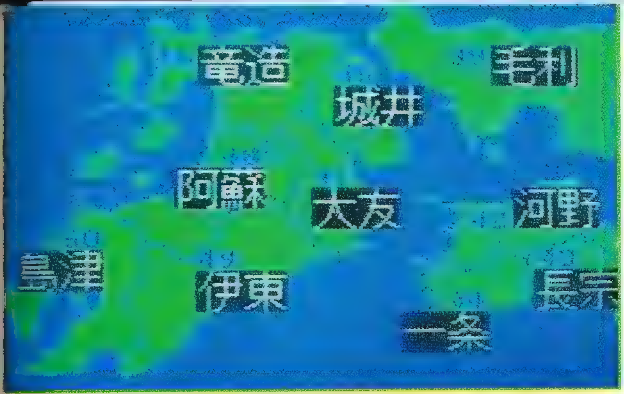
＊　＊

「ヴァクソル」に続く3Dシューティングゲーム。バイク・アクションだけに、期待度も満点。発売予定の8月末が楽しみだね。

操作にはジョイスティックを！

ジョイスティックがスロットル。倒すとバイクは加速し、センターに戻せば減速となるんだ。アイテムはその上をバイクで通過すればいい。でも、持てるのは20個までだからね。Aボタンで使いたいアイテムをセレクトして、Bボタンで使用しよう。

敵を潰すにはぶつかったり、ジャンプをするんだ。バリアを張って敵に体当たりするのもいいぞ。もちろんミサイルをぶっぱなすのも最高。でも、エネルギーがきれたらゲームオーバーだ。



信長の野望 全国版

ついにというか、やっとというか。シミュレーションゲームファン待望の『信長の野望　全国版』が『三国志』に続いて、光栄から発売される。

それも今月の15日。つまり、この本の発売日から逆算してちょうど、１週間後に発売されることになるわけだ。

ちょっとばかり、気になる値段の方は9,800円。メガロムとしての値段を考えると、ちょっと高い感じもするかも知れない。

だけど、ゲーム内容が名前を変えられない事と方言モードが無いこと以外は、PC-88版と同じなんだ。そのことを考えると、絶対に買い得なゲームといってもいいだろう。

PC-88版と、ほぼ同じと言ったけど、知らない人のためにちょっとばかり説明をしよう。

キミは、戦国時代の１大名として、50カ国に分けられている日本地図の中から好きな土地を１カ所選ぶ。

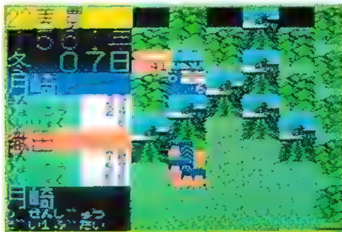
例えば、大河ドラマの『独眼竜政宗』にちなんで、伊達輝宗（政宗の父親なんだけどね）を選択しても、おもしろいんじゃないかな。

また、自分の出身地などや思い出の場所を選択するのも、おつなものだろう。

とにかく、天下人になるべく人心をつかみ、土地を肥しながら、他の大名と日本の覇権を争って行くのが、このゲームの基本なのだ。

それに、注目したいのが同時に8人でゲームをすることができる、ということだ。また、S-RAMを装備しているので、ちゃんとゲームの途中であってもセーブができる機能もある。

だから、友だちなんかを家に誘って、ワイワイ楽しくゲームもできるし、逆に、ひとりでゆっくりゲームをすることができる。これは、もう１度はやってみなくちゃ！





上の写真は、ヘックスでの戦闘シーンだ。右にある写真は、プレイヤーが、上杉謙信になって命令をしようとしているところ。

ボルフェスと5人の悪魔

この本が発売されるころ、クリスタルソフトから発売予定になっている「ボルフェスと5人の悪魔」は、メガロムで定価が5,800円になっている。このゲームは、最近ゲーム界で流行(はや)(?)っている複数キャラを使った、アクションロールプレイングゲームである。

簡単にストーリーを紹介しよう。

簡単な魔法なら使うことができる主人公ボルフェスは、ある日、師匠から大魔神ナイキン・ナイキスを倒すようにたのまれた。ナイキン・ナイキスは、自分の邪魔になる４人の悪魔を壺の中に封じ込め、我がもの顔にしていた。その４人の悪魔を解放すれば、必ず大魔神を倒すための手助けになると師匠はボルフェスに言った。

果して、４人の悪魔を解放し、その力を借りながら、大魔神ナイキン・ナイキスを倒すことができるだろうか？

ロムを入れた時から、キミはボルティスになり冒険が始まる。



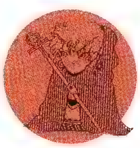
これが主人公のボルフェスだ。



戦いの悪魔ディギンビックファイターだ。



楽器リュートを武器にするマーゴ。



地震の魔法を使う魔女ディーバ。



悪魔の盗賊キリー障害はキリー専門。



アニマルランド殺人事件

『ドラクエ』のエニックスが、MSX版初のオリジナルソフト『アニマルランド殺人事件』をメガロムで7月上旬に発売を予定している。

定価は5,800円

キミは、アニマルランドに起こった殺人事件の犯人を捜すことが使命なのだ。

めんど臭いコマンド探しをする必要がないシステムを採っているのでプレイも楽だよ。



現場を検証しているキミ。



重要参考人に容疑者のことを聞く。



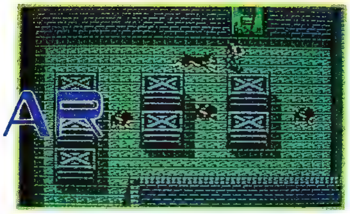
魔界復活

ソフトスタジオWINGから、ディスク版で、『魔界復活』が6月に発売された。このゲームは、ホラー＋ミステリー＋密教をミックスした、いままでに類を見ない伝奇アドベンチャーゲームなのだ。

どこが『伝奇』なのかというと、なんとプレイヤーが背後霊（神か悪魔）になって、物語の主人公をあやつるんだ。まるで、平井和正の「幻魔大戦」の世界のようなのだ。ディスク版だから、グラフィックもいいし、文字も漢字表示される。付録には、「サウンドテープ」と「魔界マップ」があって最高なのだ。

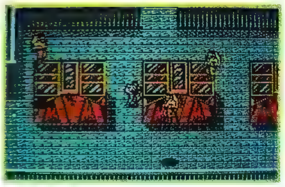
もう少し旅をしてください。P118のEへどうぞ。

METAL GEAR

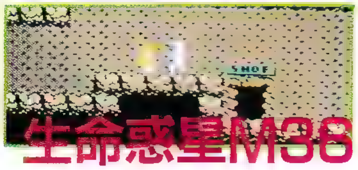


戦闘ゲームといえば、バカスカ撃ちまくるやつがほとんどだけど、この「メタル・ギア」はちょっと違う。敵の要塞に潜入し、歩哨などに見つからないように情報を集め、敵の最終兵器を破壊するのがテーマになっている。見つかってしまえばドンパチが始まるのだが、そうなっては圧倒的に不利。見つかるか見つからないかという、ハラハラドキドキが楽しめる、スリルに満ちたゲームなのだ。

●コナミ・価格未定



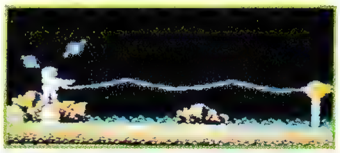
生命惑星M36



人口増加に悩む地球では、遂に他の惑星への移住を実行に移そうとしていた。理想的な環境を備えていると思われた惑星M36——地球と同じ環境でありながら知的生命の存在は確認されていない——が第一候補なのだが、第一次調査隊は連絡を断ってしまった……。

このM36の謎を解明し、人類の新天地を見出すのが、第2次調査隊長“風間リュウ”の使命である。リアル・タイムRPGの中でもストーリー性が高い。

●ピクセル・5,800円



魔の三角地帯作戦 ジャガー5



5人の戦闘プロフェッショナルが、自分の得意な武器を手に麻薬組織撃滅のために闘う、リアルタイム・シューティング・ゲームである。

まずは、敵国の町で武器の入手と、仲間を探し出さなくてはならない。全員揃ったら、敵の麻薬農場に向うのだが、その途中には5つのエリアがあり、それぞれ将軍と配下の部下が待ち構えているのだ。5人でフォーメーションを組み換えて戦え！

●ハドソン・5,800円

戦場の狼



御存知!! リアルタイム・シューティング・ゲームの大傑作「戦場の狼」の登場だ。特殊訓練を受けた超戦士“スーパージョー”が、次から次へと現われる敵兵を、バッタバッタとナギ倒して行く。任務は、悪の軍団の壊滅と、その本部の破壊。武器はライフルと手榴弾、そして捕獲した戦車などだ。雑兵といえども、クラクラと群らがる敵兵に対して、キミの扮する“スーパージョー”は、任務を達成することができるか!!

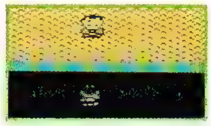
●アスキー・5,800円（MSX）
5,800円（MSX2）

すっとびやじきた隠密道中

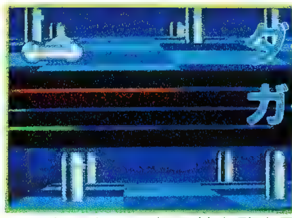


諸国の悪大名による悪事の証拠を調べろと、将軍の密命を受けたやじさん、きたさんは、江戸を出発。しかし、悪事を暴かれては困る悪大名の手下の素浪人、虚無僧たちが次々と襲いかかってくる。さらに、イタズラギツネが二人をだまそうと虎視眈々。密書と手形を集めて城をめざせ／

●ハル研究所・5,600円



ダイレス ガイガーループ

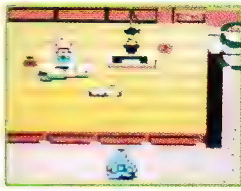


それぞれ、16個の持ち駒を円筒状のゲーム・フィールドに配置し、お互いの駒を奪い合っていく、三次元リアルタイム・ゲームなのだが、駒は将棋などのように無機質なものではないのがミソ。さらに、対戦相手のコンピューターが、キミの戦略を読んで成長するのだ。

ボーステック・6,800円



SHOGUN



ジェームス・クラベルの「将軍」といっても、若い読者には馴染みがないと思うけど、要するにアメリカ人なんかから見た日本の戦国時代のお話。この原作をゲーム化したのが「将軍」というわけ。ゲームの目的は天下統一。しかし、天下統一といっても、それを狙うのは戦国大名だけではなく、小説の主人公であるジョン・ブラックスロンの他、僧侶、百姓、盗賊など、40人の中から、プレーヤーは自分のキャラクターを選び、天下統一を目指すシミュレーション。

●日本デクスタ・価格未定

その他の新作ゲーム紹介

ソニーからは、話題の“聖飢魔Ⅱ”のデーモン小暮が大活躍する「聖飢魔Ⅱスペシャル・悪魔の逆襲／」の登場だ。宿敵ゼウスとの戦いに敗れたデーモン小暮と4人の仲間が、再び悪魔教のミサを開くため、ゼウスに再び闘いを挑み、失われた教典を探し回る。5,800円。



左がパッケの写真だけど、聖飢魔Ⅱはカッコいいと思う。

ポニーからは最新映画のゲーム化「プロジェクトA2・史上最大の標的」だ。こちらは、ジャッキー・チェンが、香港の暗黒組織を相手に、得意のカンフーで大暴れだ／　価格未定。

エニックスからは、大フィーバーの“ドラクエ”の第2弾、「ドラゴンクエストⅡ」だ。価格未定。

さて、外国ソフトをMSXに移植しているセイカロモックスでは、年末に向けて3D画面のメイズ・ゲームを移植中。



「浪漫しあたぁ」ってのは今までのプレゼントのイメージを一掃した新しいタイプのプレゼントコーナーなんだ。

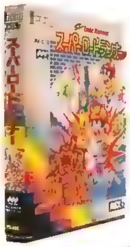
映画館や劇場へ行く時って期待で胸がトキメイちゃうよね。この「浪漫しあたぁ」も毎月ドキドキしながらページをめくってくれるとうれしいな、というワケだ。

このコーナー、まずプレゼントがもらえ、(あたりまえか) さらにチャート式迷路も楽しめてしまうんだよん♡ すごいだろーっ!! そこで君たちの目的はたったひとつ。とにかく質問に答えて迷路をたどり、ページをめくって、また戻ってきて最終的にはゴールである５匹のネコのどれかに到達することだ。一生懸命がんばってちょーだいね。

これがプレゼントの全貌だ!!



↑「エイリアン2」ソフト3本・ステッカー50枚（スクウェア）



↓「スーパーロードランナー」ソフト5本（アイレム販売）



↓「レプリカート」ソフト5本（ソニー）



←「ディーヴァ」ソフト3本・トレーナー2枚（T&Eソフト）

↑カンペンケース10コ（アスキー）



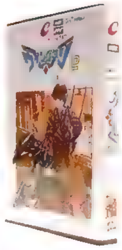
↓「覇邪の封印」ソフト3本・バッヂ（4種×3）12コ・工画堂スタジオテレホンカード5枚（工画堂スタジオ）



↓「FS−A1」5台（松下電器産業）



↓「WAVY23」5台（三洋電機）



→「ウイングマン2」ソフト3本（エニックス）



↓KIDS CLUBバッヂ50コ（コナミ）



←「トップルジップ」下敷5枚・ポースステックTシャツ6枚（ボーステック）



↑「ザナドゥ」キャリーケース10コ・バインダー10コ・カンペンケース5コ・キャラクターバッヂ（2種×10）20コ・バッヂプレート10コ・ステッカー50枚・Tシャツ（赤・黒）各5枚・巾着バッグ5コ・財布（赤・黒）各3コ・ウエストバッグ（赤・黒）各5コ・トレーナー2枚
「ロマンシア」ソフト5本・カンペンケース5コ・ステッカー（2種×100）200コ・キャラクターバッヂ（4種×10）40コ・メモ帳20冊・がんばれファルコムバッヂ100コ（日本ファルコム）



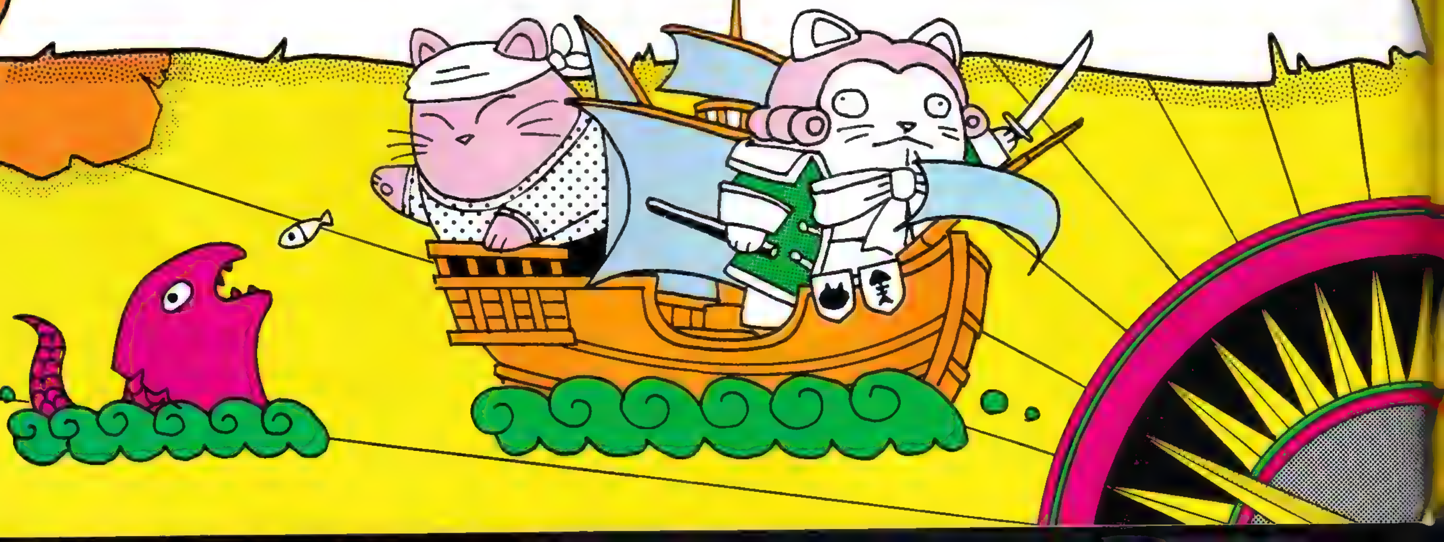
→「ルパンⅢ世カリオストロの城」ソフト3本（東宝）

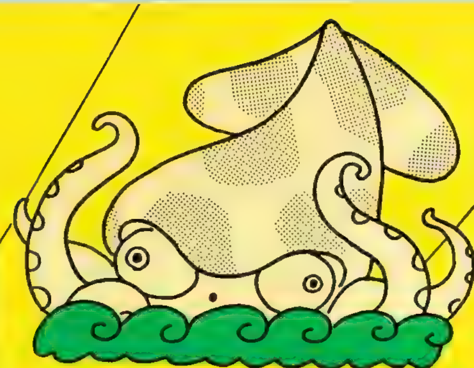


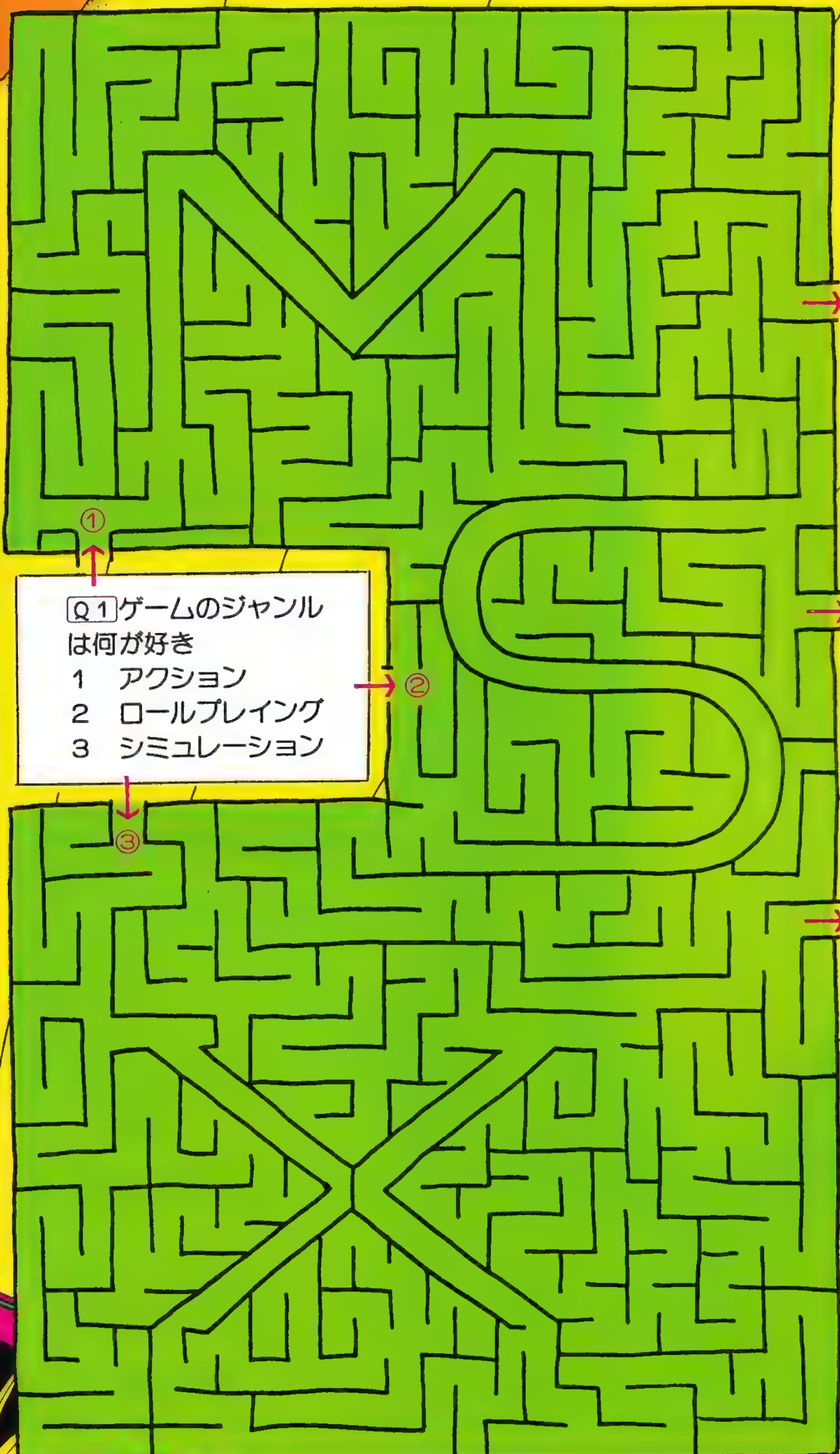
↑「ランボー」ビニールバッグ12枚・バッヂ10コ（パック・イン・ビデオ）



↑「大戦略」ソフト5本（マイクロキャビン）







Q1 ゲームのジャンルは何が好き

1　アクション

2　ロールプレイング

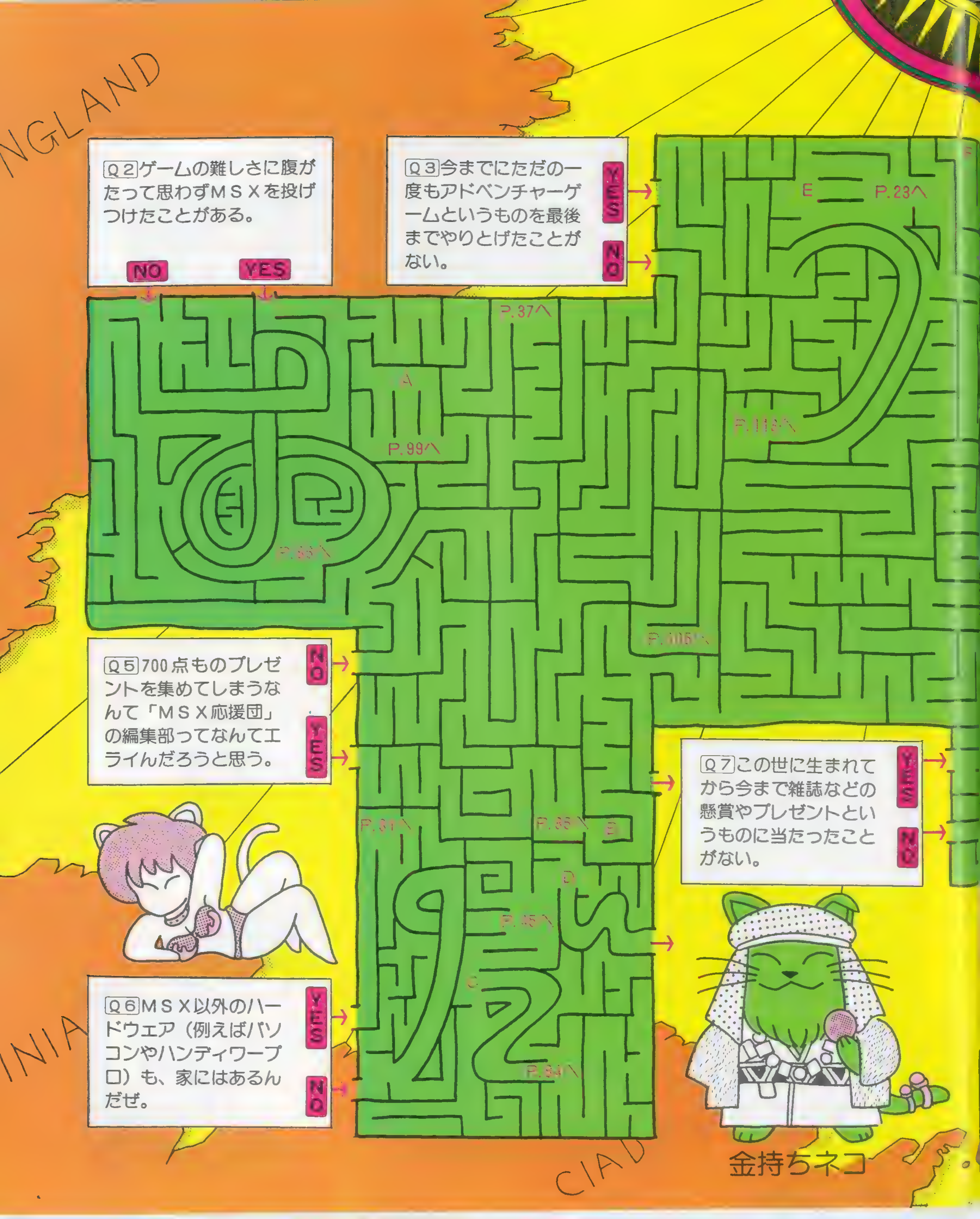
3　シミュレーション

①ここへたどり着いた君。アクションが好きな君はきっと活動的なんだろうな……ってあんまり関係ねぇか。とにかく頑張ってP.40へとんでくれい。

②ＲＰＧってとっても根気がいるんだけど、一度はじめちゃうとハマッちゃうんだよなァ。そんな君はこの迷路にもハマッちゃうぜッ。P.103へ行ってくんな。

③シミュレーションって、なんか変なゲームだよなァ。できないことをバッチリ体験できちゃうんだもんな。ってなことで、ここへ来た君はP.109へどうぞ。




NGLAND
Q2 ゲームの難しさに腹がたって思わずMSXを投げつけたことがある。
NO
YES
Q3 今までにただの一度もアドベンチャーゲームというものを最後までやりとげたことがない。
YES
NO
E
P.23へ
P.37へ
A
P.99へ
Q5 700点ものプレゼントを集めてしまうなんて「MSX応援団」の編集部ってなんてエライんだろうと思う。
NO
YES
Q7 この世に生まれてから今まで雑誌などの懸賞やプレゼントというものに当たったことがない。
YES
NO
Q6 MSX以外のハードウェア（例えばパソコンやハンディワープロ）も、家にはあるんだぜ。
YES
NO
INIA
CIAD
金持ちネコ



Q4 自分のMSXにはちゃんと名前をつけ、毎日話しかけ可愛がっている。
YES
NO
Q8 ディスクシステムが欲しいのにプレゼントになくて頭にきている。
NO
YES
海賊ネコ
忍者ネコ
マークネコ
ジェイスンネコ

応募要項



迷路の結果、君のたどりついたネコはどのネコだったかをまずハガキに大きく書いて欲しいんだ。次に（これが大事だぞ）スタートからネコまで、君のたどった道順を教えて欲しいんだい。(例：F→P35→Q5など）これは必ず書いてね。

この5匹のネコたち。実はこのネコたちが君の運命を握っているんだ。つまり君たちがどのネコに着いたかによって、もらえるプレゼントが決まってくるんだ。5匹のネコたちは右の5枚の写真と対応してるんだけど、どのネコがどの商品かは、8月10日に編集部で抽選して10月号で発表するからね。

さて、カンジンのハガキの書き方だけど、表には下記の住所をキレイな字でしっかりビシッと書いてちょーだいね。それから、ハガキの裏はさっきも書いたように、まずネコの名前を一番上に大きく書いて、その下に君のたどった道のりを書いてね。それから大事なこと／　君の郵便番号、住所、氏名、年齢、職業（学年）を明記したら完成だい。締め切りは8月7日（消印有効)。〒104 東京都中央区新富2-4-5N・K新富ビル5F　マイクロデザイン　MSX応援団編集部「浪漫しあたぁ」係まで。

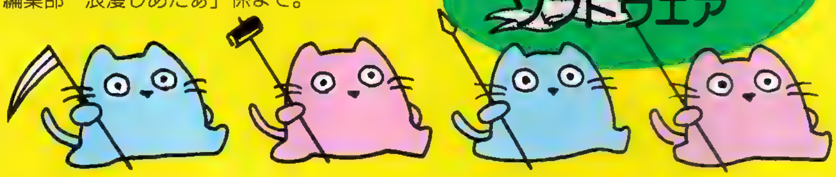












編集後記

先日、久々の休みだったので休日出勤をしました。入稿が間にあいそうもなくなったからです。そして、つい一昨日のことですが、やっぱり休日出勤をしました。初校がまとめて出たからです。そーいえば、ここのところ休日という言葉が他人のものでしかなくなっていたことに気がついてしまいました。でも、まあ、いいか。ようやく創刊できたしね。(M)

最近、少し肥り気味になって来たので痩せようとしています。短絡的にジョギングと思ったのですが、なんと長年の怠惰の成果で、走ることが出来ない体になっていたのでした。これには本人もビックリ、なにしろ筋肉が脂肪に変化してるんだもの。そこで基礎体力。でも、単純な運動って長続きさせるの大変なんですよね。すぐくじけちゃうんだ。　(近)

募　集

実は編集部では、やる気あふれる若人の血と汗を求めている。つまりだ、一緒になって雑誌および編集に興味を持っている（気のいい）キミを待っているわけだ。共に喜びをわかちあって働きたいキミ／　すぐにここまで電話してくれよな。マイクロデザイン編集部　03-551-3720

最近は、円高で日本人が海外旅行に行くチャンスが増えているでしょ？　妹なんかも、毎年のように海外旅行に行ってハッピーな青春を送っているわけ。でも兄である私は、パスポートを持っていない。――さき立つもの（お金）が無いからしょうがないけど、近々行こうと思っているんだ。そうしたら、おもしろい話を報告するから待ってろよ。(おっくん)

へーへー編集者（まだぺーぺーにもなれないの…くすん）になってはや3ケ月が過ぎた私。なんだか何も分からないままふと気づくと創刊号ができていた。私ってばラッキーな奴／　なあんて言ってちゃダメか。頑張って早く、せめて"ぺーぺー"ぐらいになんなきゃなーっと思っちゃってる今日このごろ…。いやー、夏も本番ですな。　(エリ)

毎年梅雨の季節になると、その後に来る季節のために、いろいろと予定を立てるんだけど、実行されないまま秋になってしまうんだよね。で、今年は、がんばるぞ（何をがんばるのだろう？）と、仕事そっちのけで、あれこれ予定を立てたわけ。だけど今年も何もしないで、夏が終わるころに、「何だったんだ、今年の夏は!!」と叫んで終わるんだろうな。(西)

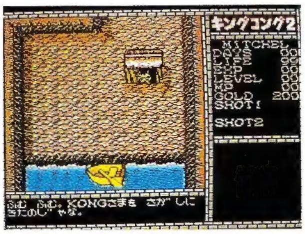
キングコング2 甦る伝説



瀕死の重傷を負ったキングコングを救出すべく「コング伝説」の島をさまようアクションRPGだ。

MSX2
メガロム
コナミ
☎03-264-5678
'86年12月25日発売 5,800円



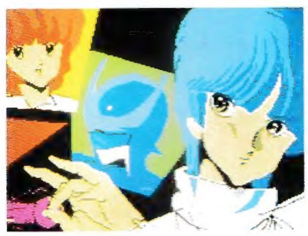


ウイングマン2 キータクラーの復活



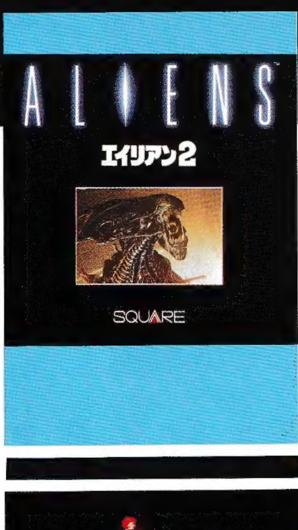
ウイングマンはキャラクターゲームのプリンセス、だってあおいちゃんがとってもかわゆいんだもんネ！

MSX(16K以上)
メガロム
エニックス
☎03-366-4345
'87年4月29日発売 5,800円



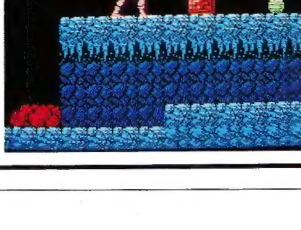


エイリアン2



クイーンエイリアンの迫力のグラフィックをみよ！ リプリーとクイーンエイリアン女同士の過激アクションゲーム！

MSX(16K以上)
メガロム
スクウェア
☎03-545-3519
'87年4月28日発売 5,900円





ロマンシア



ドラゴンスレイヤーの弟のロマンシアは、ジャンルにとらわれない楽し悩ましおもしろゲームだ！

MSX(8K以上)、MSX2
メガロム
日本ファルコム
☎0425-27-4121
'86年11月20日発売 5,800円





ウイングマン2

前作ウイングマンで滅ぼしたはずのキータクラーが復活した。そして、2次元世界からあおいちゃんやみくちゃんを倒しに殺し屋が送りこまれてきたんだ。平和がもどった学園がふたたび決闘の場になってしまった。あおいちゃんはケンボウとあっちこっちを捜査しながら、キータクラーに迫っていくんだ。アクションシーンも前作以上に迫力あるものが挿入されてて、きっとキミを興奮のるつぼへいざなってくれるぞ。

このゲーム、ジャンルはミステリーアドベンチャーだ。まずアイテム集めたり、情報収集しながらナゾを解いていくことだ。だから、同じ場所へ何度も足を運んで、そこに隠されているナゾに挑戦してほしい。ちょっとセクシーでうんとコミカルなこのゲーム。みんなでワイワイとやりたいな。

キングコング2

ニューヨーク貿易センタービル。このビルに登ったキングコングは戦闘ヘリから一斉攻撃を受けた。キングコングは瀕死の重傷を負い、生と死の境をさまよっていた。このキングコングを救出すべく、第2のコングからの、輸血計画が持ち上がった。若き探険家ミッチェルはその計画を成功させるべく、コング伝説の島ゴルネボ島へ足を踏み入れた。

というわけで、実際キングコングを操作するというわけではない。そう思って買うとスカをくってしまう。が、これは良くできたアクションRPGで、画面切り替えも瞬間で小気味いいし、マップそのもののバランスも広過ぎず、せま過ぎず、とてもプレイしやすいゲームにしあがっている。もし、アクションRPGを食わず嫌いの人がいたら、ぜひ食べてみていただきたい一品なのだ。

ロマンシア

パソコンゲームをかじったことがあるなら、誰でも知っているロマンシア。あの日本ファルコムのドラゴンスレイヤーファミリーの1つ、ドラスレジュニアなのだ。内容はドラスレやザナドゥみたいにドラゴン退治のための熾烈なバトルはもちろんあるんだけれど、三等身キャラクターはかわゆくできあがっているので初めての人にも女の子にも入りやすいゲームじゃないかな。さて、お話はロマンシア王国のプリンセス・セリナがアゾルバ王国に連れさられてしまったところから始まった。そこで、王子ファン・フレディは王女を助けに未知なる世界へ旅立っていったんだ。このロマンシア、にいちゃんのドラスレみたいにアクションRPGというジャンルに収まりきれないプラスアルファを持ったゲームだ。そして誰もが楽しく頭を悩ますことができるお買得の1本なのだ。

エイリアン2

宇宙貨物船ノストロモ号の惨劇から7年、エイリアンはよみがえった。というわけであのあまりにも有名な映画「エイリアン2」がゲームになって、ぼくらの前に姿を現した。ノストロモ号唯一生き残った2等航海士リプリーは、エイリアンにさらわれた少女ニュートを救出すべく、エイリアンの巣窟へと単身向かっていったのであった。

彼女(リプリーは女性です、念のため)の身を守るには、タマゴの中から銃マークを出して手にした銃をパワーアップさせていかなければならない。でも、敵だってだまっちゃいない。タマゴから小型エイリアンまでこれでもかこれでもか、と攻撃してくるんだ。そして、最後にひかえるクイーンエイリアン(これもどうやらメスなのだ)のおぞましくも美しいあの姿、一度目にしてほしい、恐怖のアクションゲームなのである。



Printed in Japan 印刷 凸版印刷 雑誌 01911-8

MSX応援団 創刊8月号 特集 ドラスレIV
(毎月1回1日発行) 第1巻第1号通巻第1号
編集人 大見雅彦 編集 (株)マイクロデザイン 〒104 東京都中央区新富2-4-5 NK新富ビル☎03(551)9381
定価360円